

EXCALIBUR¹⁸ +

| | |
|---------------------------|-----|
| KING'S QUEST IV..... | +1 |
| PRINCE OF PERSIA II..... | +2 |
| SHADOWLANDS..... | +6 |
| CIVILIZATION..... | +8 |
| AMAZON..... | +9 |
| CRYSTAL KING. DIZZY..... | +10 |
| SIR ERIC THE UNREADY..... | +11 |
| ULTIMA UNDERWORLD II..... | +12 |
| Longbow..... | +16 |

PŘEDPLATÍŠ-LI SI MNE, SLÁVA TOBĚ. NE-LI VŠAK A ČTEŠ-LI MNE, DO ZÁHUBY SE UVRHNEŠ.
PŘÍLOHA EXCALIBURU 18 PRO PŘEDPLATITELE. VYDÁVÁ PCP, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.

Pozdě, ale přece. King Quest IV už je sice hra stará několik let, ale je natolik kvalitní a dnes už součástí klasického „zlatého“ fondu adventur, že neotiskout kompletní návod by byl absolutním hříchem.

V pěkném intru hry se dozvídáme, že král Graham už konečně chce své dobrodružné řemeslo pověsit na hřebíček, na znamení toho odhazuje svůj cestovatelský klobouček, ale bohužel to je v této chvíli jediná dobrá zpráva. Král se v bolestech zhroutí a těžce nemocen je uložen na lůžko. Rosella se od vily Genesty dozví, že otcí pomůže záračný lék, který je plodem podivného stromu, rostoucího v zemi Tamir. Země je ale ovládána čarodějnici Lolitou a pokud se Genestě nevrátí talisman i tato vila zemře.

Rosella se ocitá na břehu moře, ještě jednou se objeví slábnoucí Genesta, která princeznin královský oděv změní na prostý šat. Rosella se vydá proti proudu potůčku, dojde k můstku, pod kterým najde zlatý míček (LOOK UNDER BRIDGE), pokračuje ve své cestě proti proudu potoka, až dojde k domečku v kořenech. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), velký nepořádek uklidí (CLEAN HOUSE), náhle se objeví sedm trpaslíků, nabídnou si polévku, usednou ke stolu a pozvou na polévku i Rosellu. Rosella jim poví o svém úkolu (TALK TO DWARF), ale trpaslíci moc pomoci nemohou. Po jídle muzičci odcházejí zpět do práce, na stole mezi miskami najde Rosella váček s diamanty (TAKE POUCH). Princezna vyjde z domu, pokračuje doprava až do dolu, kde trpaslíkovi v zadní místnosti chce váček s diamanty vrátit (GIVE POUCH TO DWARF). Trpaslík však Roselle diamanty daruje a navíc přidá lampu. Rosella vyjde z dolu, vydá se směrem na sever, až dojde k rybníčku. V pravé polovině obrazovky upustí míček (DROP BALL), žába vyleze z vody, Rosella žábu zvedne a políbí (TAKE FROG, KISS FROG, TAKE BALL). Dále pokračuje doprava, až ke starému domu. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), pokračuje do místnosti vlevo, prohlédne knihy (LOOK BOOK), vezme si Shakespearovy verše (TAKE BOOK) a přečte je (READ BOOK). Princezna opět odejde z domu, jde na jih, na zemi uvidí ptáka, který táhne červa. Pták se lekne, odletí, Rosella červa sebere (TAKE WORM), pak se vydá dále na jih až dojde k mlu, kde najde rybáře. Pokusí se s ním promluvit, ale reakce je nulová (TALK TO MAN). Rybář se zvedne odchází domů. Rosella jde za ním, promluví s jeho ženou, a protože rybář stále neodpovídá, nabídne ženě váček s diamanty (KNOCK DOOR, TALK TO MAN, TALK TO WOMAN, GIVE POUCH TO WOMAN). Za diamanty dostane Rosella rybářský prut, na něj napichne červa a odejde na molo chytat ryby (PUT WORM ON POLE, CATCH FISH 2x). Ulovenou rybu si vezme. Vydá se opět

The Perils of Rosella



podél potoka, cestou potká hráče na loutnu. Promluví s ním, nabídne mu knihu a dostane loutnu (LISTEN TO MUSIC, TALK TO MAN, GIVE BOOK TO MAN).

Princezna pokračuje v cestě, až narazí na Pana, který hraje na flétnu, sama zahraje na loutnu a pak Panovi loutnu nabídne (PLAY LOUPE, OFFER LOUPE TO PAN). Rosella pokračuje ve své pouti dále na východ k římskému koupališti. Tady vyruší Cupida, teh odletí, u vody zapomene luk a šípy (TAKE BOW). Při další cestě na sever uvidí opět jednorožce, po kterém vystřelí (SHOOT UNICORN WITH BOW), z plachého zvířete se náhle stane přítulný druh. Rosella zatím nechá jednorožce být a putuje dále na východ. U vodopádu si nasadí korunku, kterou dostala od prince (WEAR CROWN). Proměněna v žábu lehce proplave vodopádem a dostane se ke skryté jeskyni. Sundá korunku a už zase jako princezna sebere prkno (TAKE BOARD) a vstoupí do jeskyně. Rozsvítí lucernu (LIGHT LANTERN), vstoupí do tmavé jeskyně. Na zemi sebere kost (TAKE BONE), opatrně prochází bludnou jeskyní. Asi ve druhé polovině jeskyně položí prkno na zemi (PUT BOARD ON FLOOR), aby bezpečně přešla přes propast. Když vyjde z jeskyně, čeká jí další překážka. Bahno, které musí přeskákat (JUMP 4x). Před ostrůvkem, na kterém roste strom s ovocem, položí prkno na zem, ale napřed uspi hada hrou na flétnu (PUT BOARD ON FLOOR, PLAY FLUTE), konečně získá toužený plod (TAKE FRUIT). Stejnou cestou (a tím i stejnými příkazy)

se vrátí zase k vodopádu. Princezna se teď vydá na jih, až dojde k úpatí hory a po stezce se vydá nahoru. Cestou je uchopena Lolitinými příšerami. Po výsledku je Lolitou uvězněna a nakonec omilostněna s tím, že přivede zlé víle jednorožce. Když jí létající příšery usadí zpátky na zem, vydá se Rosella k moři. Z mola skočí do moře, doplave k ostrůvku, kde nejprve sebere paví pero (TAKE FEATHER), při plavbě zpátky je pohl-

IV

cena virem, ocitne se v břiše velryby. Nejprve objeví láhev s perfektním žertem od Sierry (TAKE BOTTLE, OPEN BOTTLE, READ NOTE), pak vyleze vlevo vzhůru po žyzku šikmo nahoru až k čípku velryby, kterou polechtá na patře (TICKLE WHALE WITH FEATHER). Velryba kýchne a princeznu vyvrhne do moře. Rosella doplave na ostrůvek. Nejprve nakrmí pelikána (THROW FISH TO PELICAN), pišťalku, kterou pták upustí, princezna sebere (TAKE WHISTLE). Z trosk korábu sebere uzdu (LOOK GROUND - uvnitř trosk lodi). A cesta zpět, nejprve zapískat na pišťalku, pak jízda na delfinu (USE WHISTLE, RIDE DOLPHIN). Z pobřeží jde Rosella severovýchodně až najde jednorožce, toho osedlá a vydá se na něm k Lolitě (PUT BRIDLE TO UNICORN, MOUNT UNICORN). Na cestě k hradu je opět unesena létajícími bazilišky, je Lolitou pochválena, ale dostane další úkol. Přinést slepici, která snáší zlatá vejce. Po vysazení pod horu zpět na západ, ale pozor! Les s mluvícími stromy je životu nebezpečný. U stavení uvidí Rosella obří ženu, která táhne mrtvou sru. Když žena zajde do stavení, vejde za ní i Rosella, uvnitř uklidí psa kosti (OPEN DOOR, THROW BONE TO DOG) a vyjde po schodech do patra. Vpravo u stěny vezme sekuru (TAKE AXE), sejde ze schodů, schovat se za dveře, podívat se opatrně ven (OPEN DOOR, LOOK KEYHOLE 2x). Když obr usne, princezna vyjde a sebere slepici (OPEN DOOR, TAKE HEN) a rychle pryč (OPEN DOOR). Zase je obla-

dami donesena do hradu, pochválena Lolitou, ale další úkol - přinést Pandorinu skříňku. Po návratu na zem Rosella vejde do lesa s živými stromy, kde ji chrání sekera (USE AXE). Za lesem objeví jeskyni ve tvaru lebky, vejde dovnitř. Se třemi čarodějnicemi se začne bavit, až když jim seber jejich jediné oko (TAKE EYE). Čarodějky jí nabídnou výměnou zlatého skara-ba (TAKE SKARAB, GIVE EYE TO WITCHES). Z jeskyně projde Rosella již bez problémů lesem, na hřbitově, kde za tmy vylézájí nebožtíci ze země ji ochrání skarab. Princezna dojde opět k tajemnému domu a vejde dovnitř (OPEN DOOR). Uslýší dětský pláč, projde vlevo do knihovny, objeví tajný vchod, který otevře a vezme

si lopatu (LOOK PICTURE, LOOK LEFT WALL, MOVE LATCH, TAKE SHOVEL). Na hřbitově najde hrob Hirma Benetta a začne u hrobu kopat (READ EPITAPH, DIG HOLE) - malý hint, hrob je vlevo nahoře. Najde dětské chraстítko a s ním se vrátí do domu, do dětského pokoje, kde je dá do kolébky (TAKE RATTLE, GIVE RATTLE IN CRADLE).

Pak opět prochází Rosella domem, aby dalšího ducha našla v kuchyni, vyjde opět na hřbitov, najde hrob Newberry Willa, vykope zlatáky, které dá starci. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE COINS, GIVE COINS TO MAN). V domě uslyší pláč, v ložnici najde plačícího ducha mladé ženy, na hřbitově najde hrob Betty Crowdenové, vykope náramek a donese jej ženě. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE LOCKET, GIVE LOCKET TO WOMAN). V přední síni domu potká ducha staršího muže, na hřbitově najde hrob lorda Coningsbyho, vykope medaili, kterou dá duchovi (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE MEDAL, GIVE MEDAL TO MAN). V domě objeví dalšího ducha, tentokrát malého hochy, na hřbitově najde hrob Willyho, vykope houpacího koníka. Chlapce následuje po žebříku, dá mu koníka, otevře truhlu a vezme si noty. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE HORSE, CLIMB LADDER, GIVE HORSE TO BOY, OPEN CHEST, TAKE NOTES). Rosella projde domem, až do tajné místnosti, po schodech pak vyjde do věže, usedne k varhanám a začne hrát podle not (SIT DOWN, PLAY SHEET MUSIC). Když dohraje, objeví na varhanách zásuvku a v ní klíč. (LOOK INTO DRAWER, TAKE KEY). S klíčem jde na zadní hřbitov, otevře kryptu, vezme lano, sleze po žebříku, seber Pandorinu skříňku a nechá se baziliškou odnést k Lolitě (UNLOCK DOOR, TAKE ROPE, CLIMB LADDER, TAKE BOX). Lolita je tak spokojena, že chce princeznu provdat za svého ohyzdného syna. Rosellu zamknou do ložnice, ale Lolitin syn má v sobě přece kus dobrého. Podstrčí princezně růži s klíčkem (LOOK ROSER? TAKE KEY). Princezna odemkne dveře (UNLOCK DOOR), sejde do místnosti se skříňkou, vezme si opět své věci (OPEN CABINET, TAKE ALL, CLOSE CABINET). Vystoupí opět do věže, zlatým klíčkem si odemkne, na Lolitu vystřelí Cupidův šíp (OPEN DOOR WITH GOLDEN KEY, SHOOT LOLITA WITH ARROW), na Lolitu však má šíp smrtící účinek, Rosella ještě vezme z jejího krku talisman (TAKE TALISMAN). V hradě ještě najde slepici a skříňku, ve stáji před hradem pustí na svobodu jednorožce (TAKE HEN, TAKE BOX, OPEN GATE). Vráti se pak zpět na hřbitov, skříňku vrátí do krypty (UNLOCK DOOR, CLIMB LADDER, DROP BOX, CLIMB LADDER, CLOSE DOOR), dojde na molo, přeplave na ostrov, vejde do Genestina zámku, dá talisman Genestě (GIVE TALISMAN TO GENESTA) a... konec už vychutnejte sami.

Cpt. Vlada

Název hry: **Perils of Rosella**
 Firma: **Sierra on-line**
 Rok výroby: **1988**
 Typ hry: **Adventure**
 Na počítač: **PC**
 Minimum: **8MB, EGA**
 Obtížnost: **vyšší**

Originalita **10**
 Zábava **10**
 Atmosféra **10**
 Grafika **10**
 Hudba **10**
 Efekty **10**

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Kromě šestky nejhezčí King's Quest.



Mnoho podivných míst vás čeká na vaší cestě.



Setkání s osobnostmi starých legend.



Zkoumejte opatrně. Některé věci se mohou přihodit pouze v noci.



Roberta Williams, autorka desingu série King's Quest.



PRINCE OF P

Nejdůležitější jsou pro vás mapy a slovně proto pouze stručně k problémovým úrovním.

V **level 1** běžte stále doleva a skočte na loď. Pro rozehrání je to patřičně jednoduché. Po cestě lodí se proberete na pláži neznámého ostrova.

Běžte doleva a bortící se kameny proběhněte tak, aby pouze kámen se symbolem zůstal celý - otevřou se vám dveře do **level 2**. Zde již začíná klasické procházení plošin.

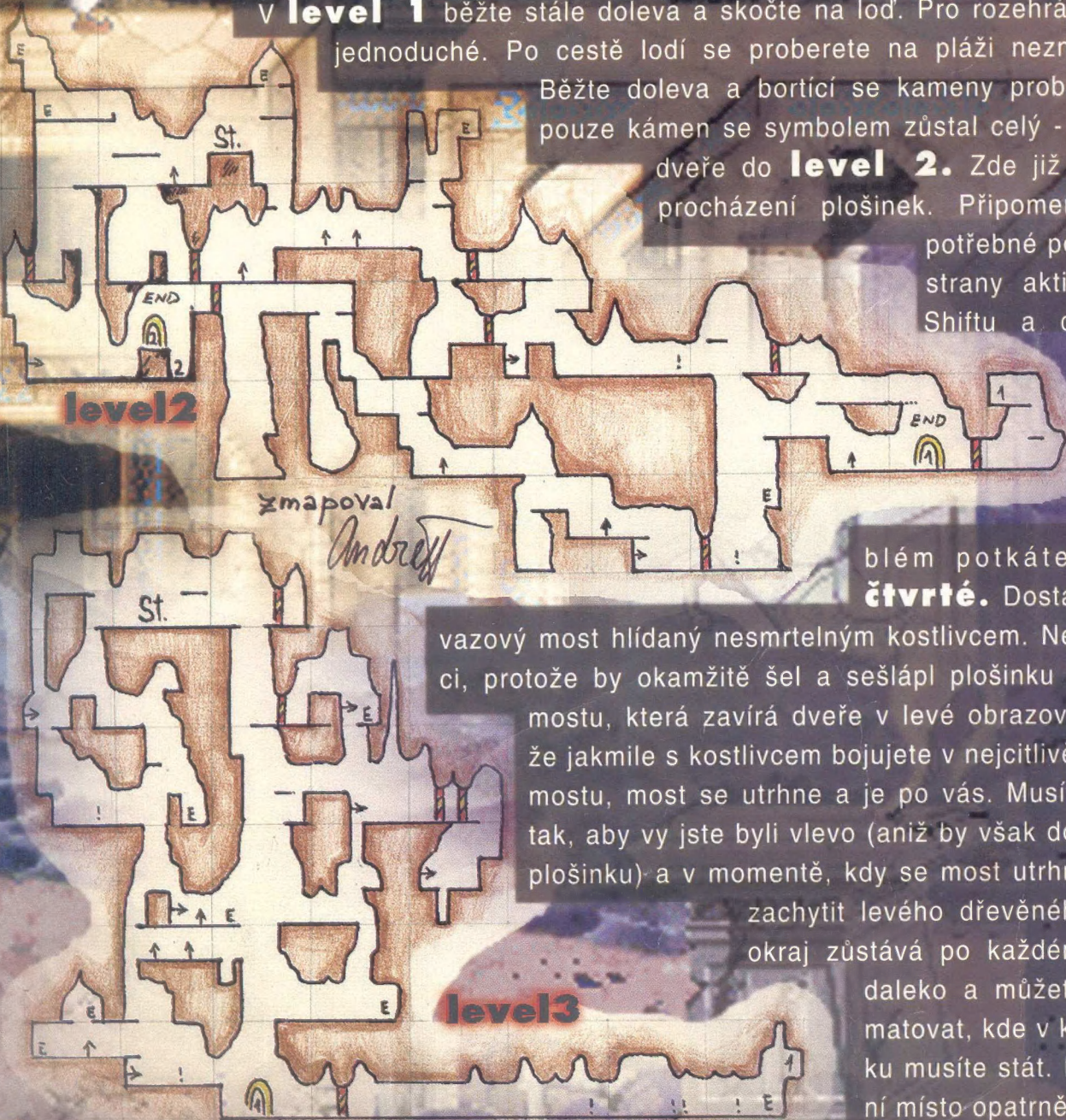
Připomeňte si všechny potřebné pohyby - úkrok do strany aktivovaný držet Shiftu a daného směru,

skok s rozběhem i bez rozběhu, apod. První vážný problém

potkáte v **úrovni čtvrté**. Dostanete se na pro-

vazový most hlídáný nesmrtelným kostlivcem. Nemůžete mu utéci, protože by okamžitě šel a sešlápl plošinku na pravé straně mostu, která zavírá dveře v levé obrazovce. Všimněte si, že jakmile s kostlivcem bojujete v nejcitlivější, střední části mostu, most se utrhne a je po vás. Musíte s ním bojovat tak, aby vy jste byli vlevo (aniž by však doběhl sešlápnout plošinku) a v momentě, kdy se most utrhne, jste se mohli

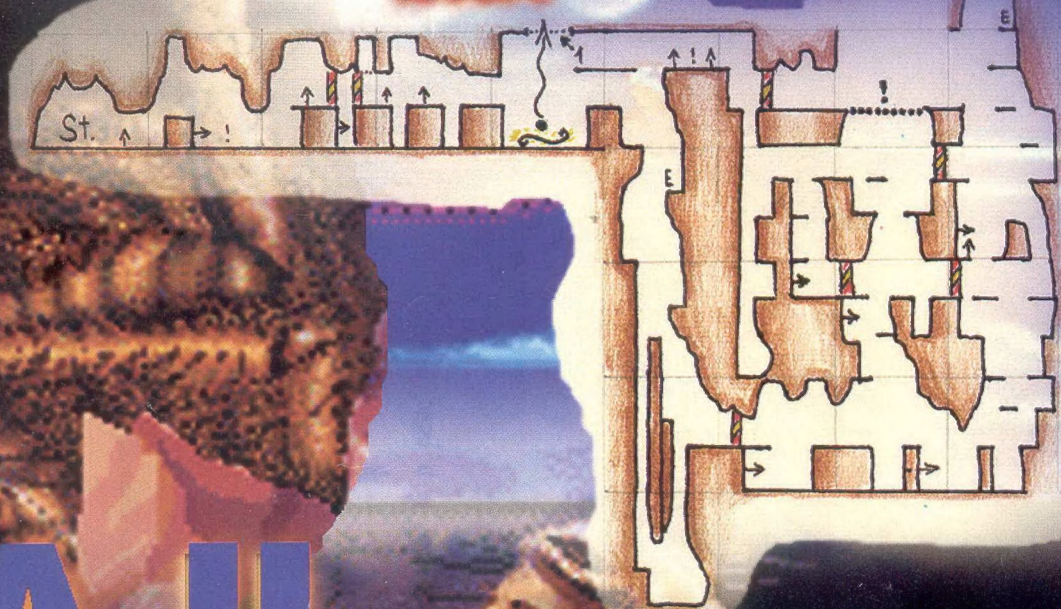
zachytit levého dřevěného okraje. Tento okraj zůstává po každém utržení stejně daleko a můžete si tedy zapamatovat, kde v kritickém okamžiku musíte stát. Při boji toto krajní místo opatrně opouštějte smě-



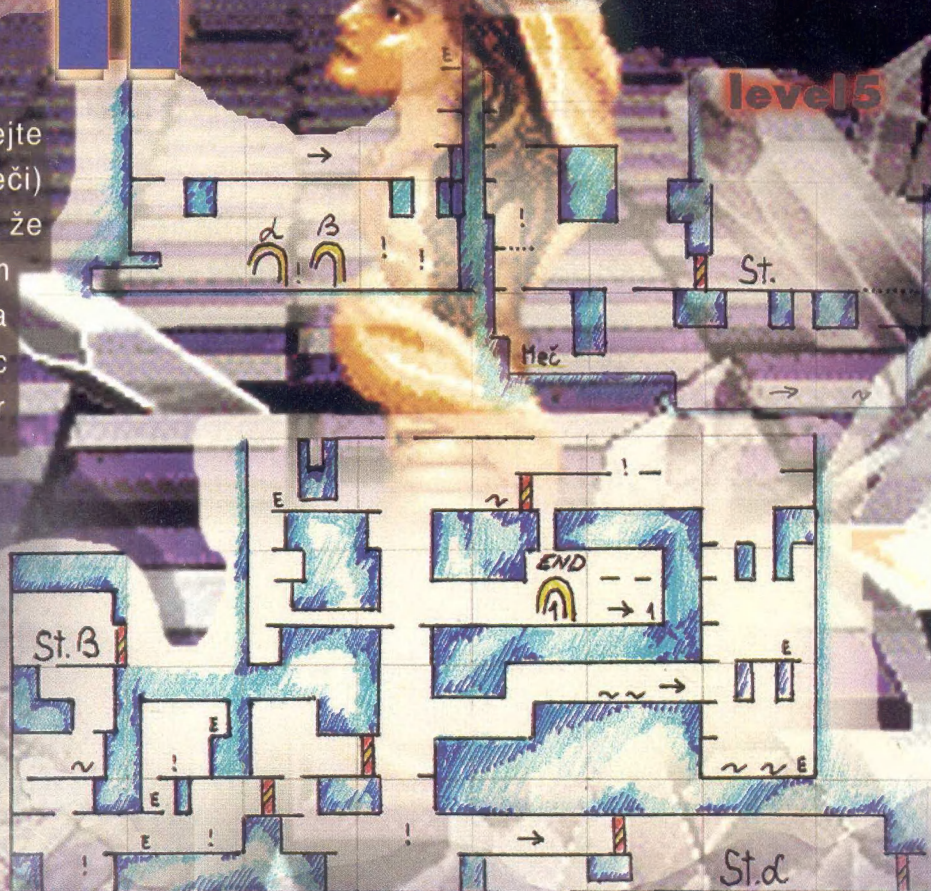
ERSIA II

rem vpravo. Až se most utrhne, udělejte rychle úrok dozadu (při tasení meče) a střelou se zachyťte levého okraje. To, že vám upadne meč, je neodvratné, časem si najdete nový. Nyní běžte doleva (horem!), sedněte si na létající koberec a dostanete se do **level 5**. Pozor na hady - jejich uštknutí je smrtelné. Je lepší přeskakovat je z větší dálky. Skočíte-li přímo na hada, již vás neuštkne. Naopak, zabije vás i z větší vzdálenosti většinou v momentě, kdy se chystáte ho přeskočit. Občas narážíte na větší klubko hadů, kdy je dobré počkat, až některý z nich zalezde do země. Dále se naučte plazit držením dolů a směru. Vyloženě po břiše se princ plazí automaticky pouze v případě nutnosti. Podplazte tedy břit ve stěně, prolezte dírou a seberte meč. Souboje s létajícími hlavami nejsou tak obtížné, jak se na první pohled zdá. Nesmíte si je nechat přiblížit k tělu. Tato pátá úroveň končí dvěma východy, jejichž protějšky můžete vidět na mapě **level 6**. Vyberte si ten, co vám lépe vyhovuje. V **úrovni 7** se musíte podzemím dostat mezi dvě silné mříže, kde leží pořádný meč. S jeho pomocí se proboujete rojem hlav doleva, do

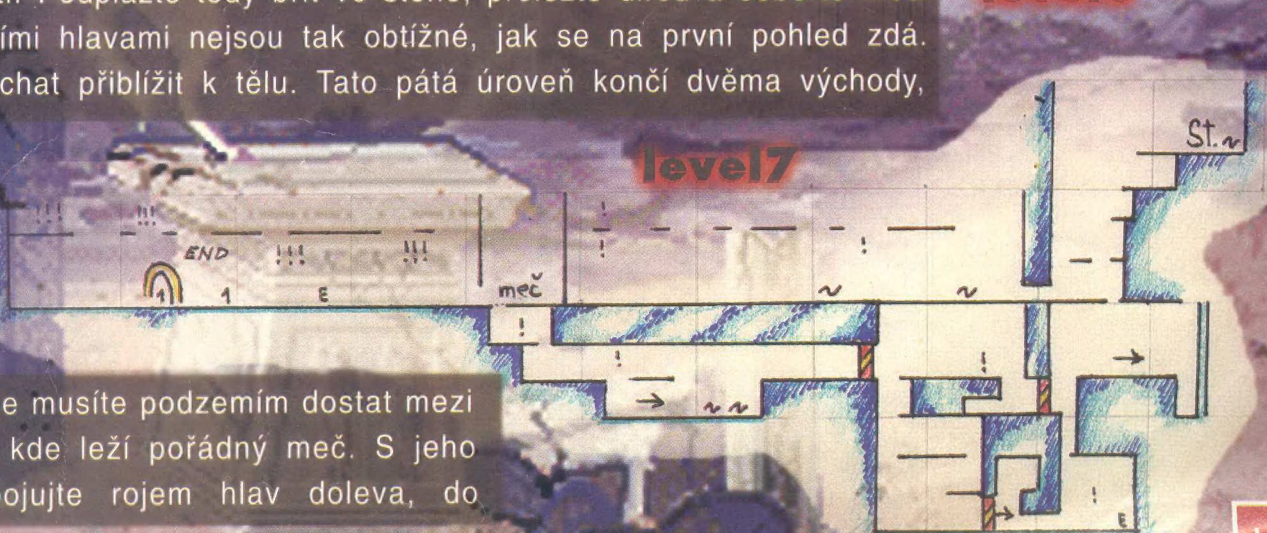
level4



level5

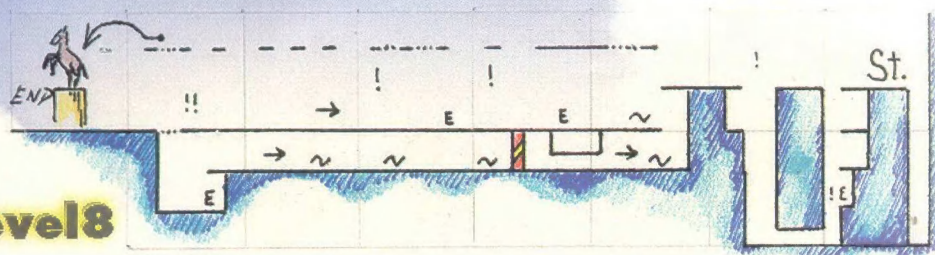


level6



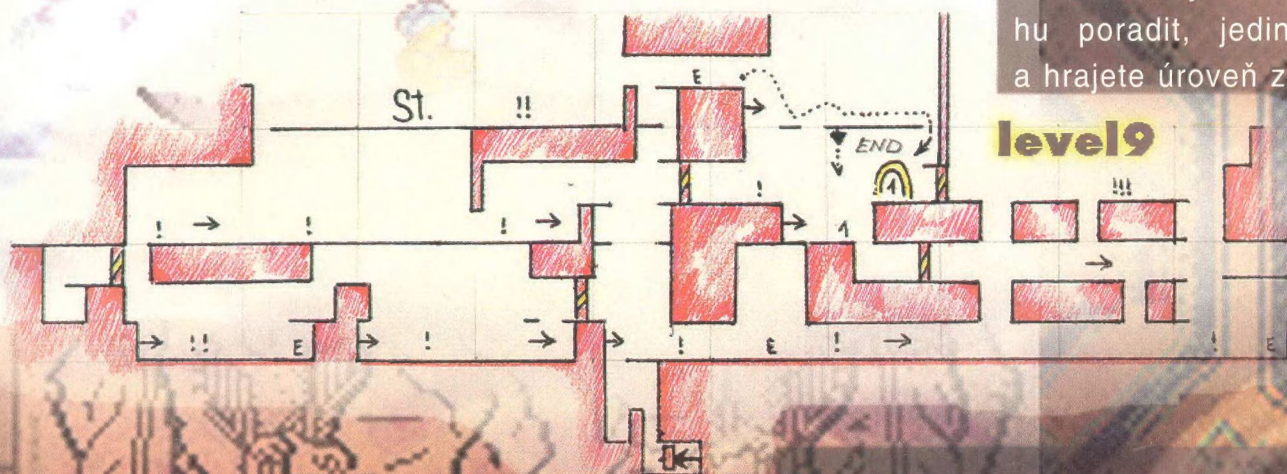
level7

level 8



level 8. A tady na vás čeká opravdová skákací lahůdka. Musíte proskákat po vratkých sloupech a plošinkách úplně doleva a skokem s rozběhem skočit na sochu koně. Je bezpodmínečně nutné, abyste si celou trasu sloupoví prošli vždy nejdříve dolem a pobili hlavy, teprve poté se vraťte doprava a skákejte hore. Tady vám bohužel nemohu poradit, jediný špatný krok a hrajete úroveň znova. Mohu vás

level 9



pouze povzbudit tvrzením, že jsem tuto překážku překonal asi na padesátý

pokus. Čeká vás slušné demo, snažte se.

Level 9 skrývá opět novou grafiku a nové nápady. Poměrně tuhé jsou zde souboje s ptakohlavy, které vyžadují již úplné šermířské umění.

Tato úroveň se dá udělat velice jednoduše (tak trochu podvodem), prostě běžte doprava a postupujte podle trasy označené na mapě. **V desítkě** jděte stále nahoru. Tahle zóna je hlavně na logiku a je poměrně složitá. Řešení je příliš komplexní, abych ho popisoval, musíte si na něj přijít. Připomenu vám pouze, že až budete nahoře nad propastí, musíte shodit uvolněnou plošinku. Kdesi dole se zmáčkne spínač. **Level 11** je možno vyřešit obdobně jednoduše jako devítku. Stačí jen dávat velký pozor na sešlapování (resp. na nesešlapování) plošinek a jít doleva, dolů a až nakonec doprava. Východ 2 se vám otevře vpitím lahve s džinem. **Úroveň**

12 je opět zákysová. Nejdříve si párkrát poskočte pro štěstí - kdo to neudělá má smůlu. Pravou část proběhnete bez problémů, přičemž dveře vlevo zůstanou otevřeny, pokud na plošince, která je otevírá, skolíte nepřítele. Levá část skrývá

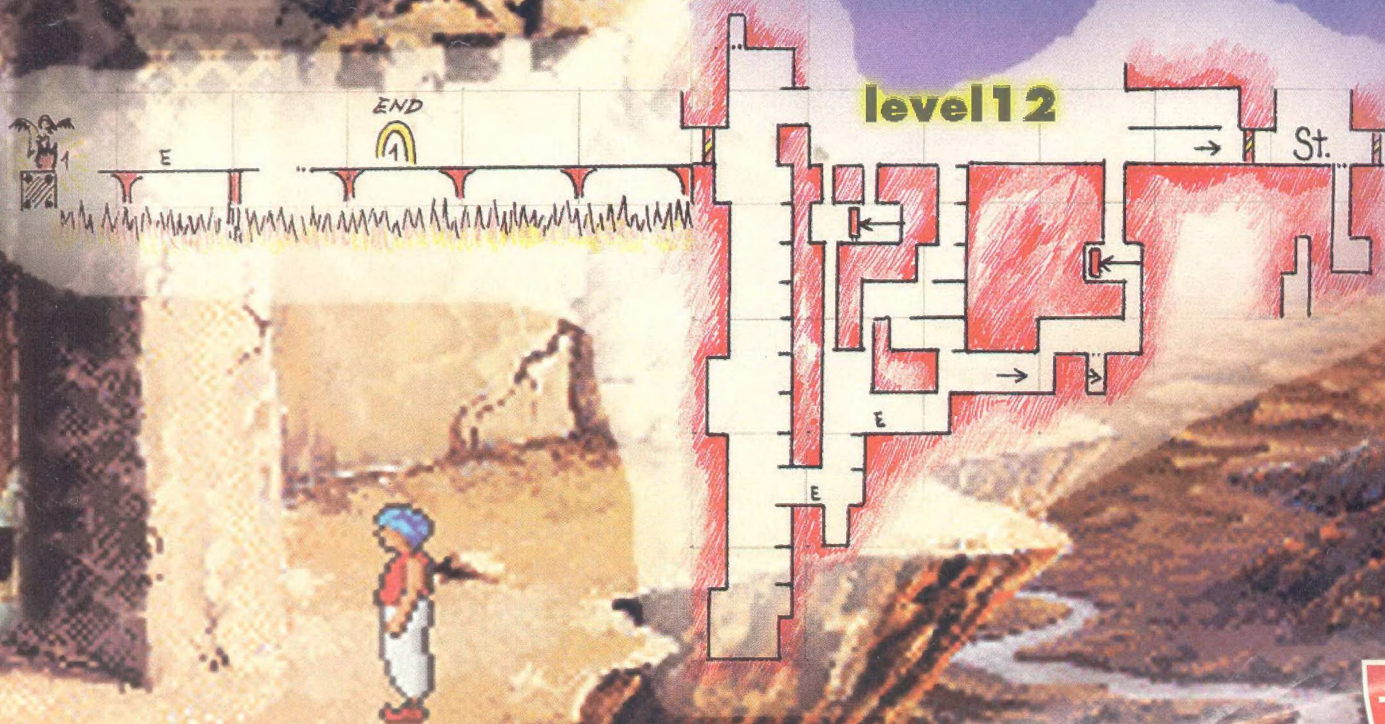
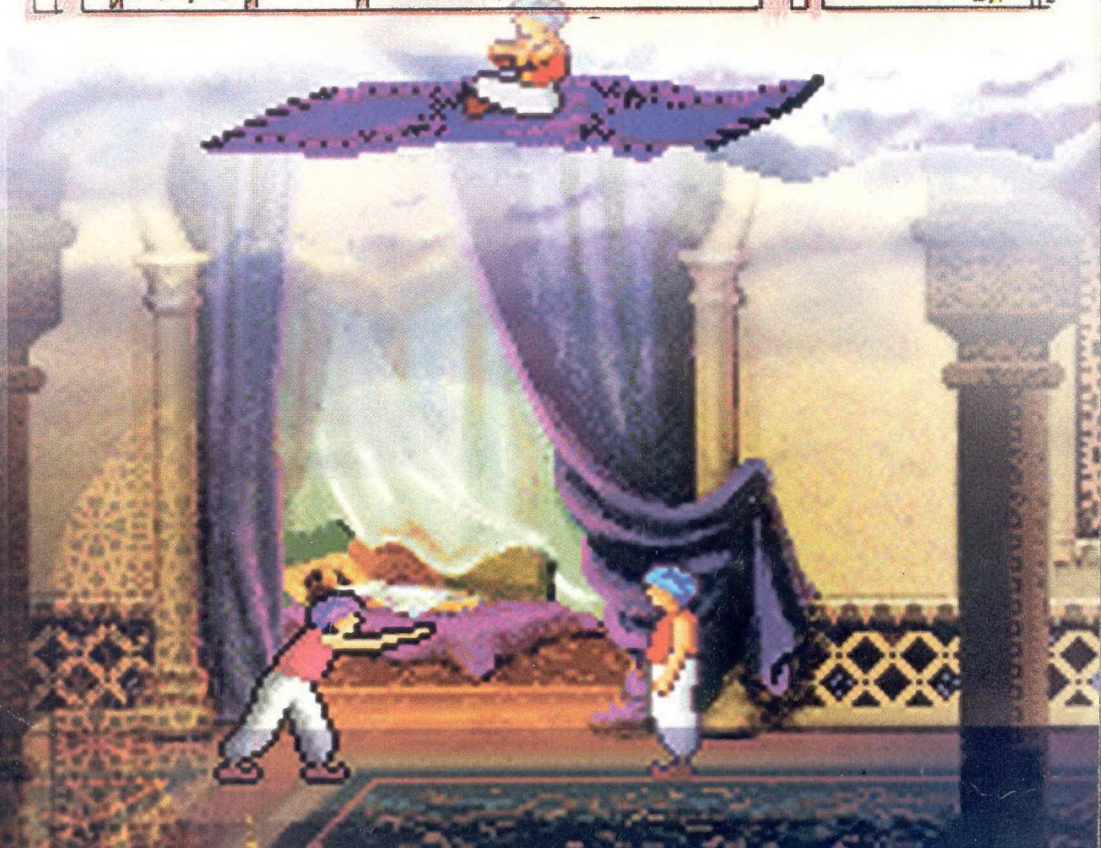
level 10



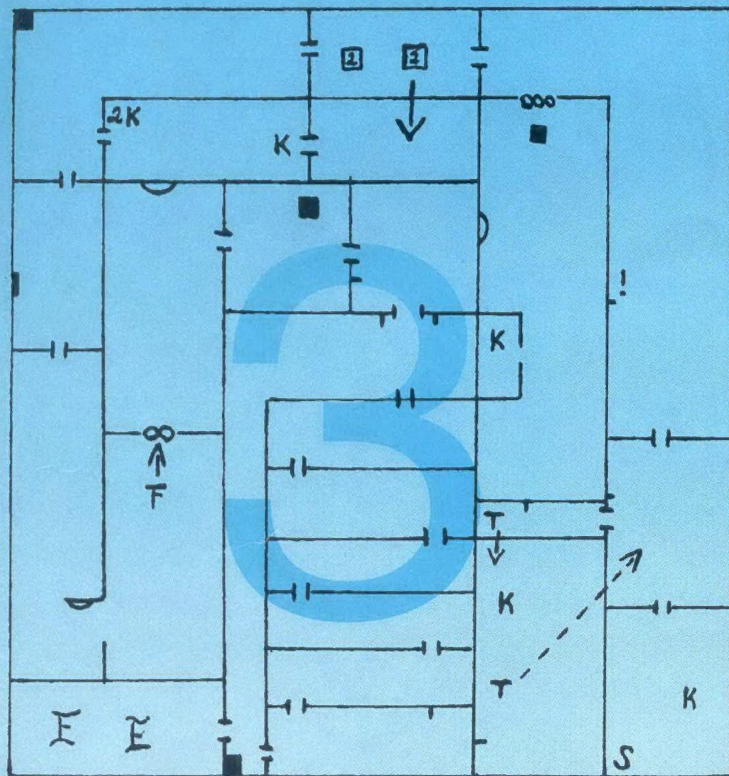
obrovské jatka. Na gobelínu zde uvidíte vyšitý pravdivý nápis „Kdo ukradne oheň, zemře“. Prosekejte se až úplně vlevo, zabijte posledního ptakohlava a opatrně bez rozběhu skočte ke svatému ohni. V tomto momentě se vám vpravo otevrou dveře do poslední úrovně. To, že se otevrou bez jediného zvuku, bych s prominutím označil za svinstvo. Nevěřili byste, kolikrát jsem zoufale vlezl do ohně, nevěda, co dál.

Level 13 je poslední a je tuhá. Nemá cenu ji mapovat, není složitá lokačně. Musíte zabít svého protivníka, kterého uvidíte vpravo od šachovnice v pěti variacích. Vstupte do jeho obrazu a otáčejte se rychle doleva a doprava. Až chytíte jasným plamenem, vylezte nahoru a v trojrozměrném městě svého nepřítele zabijte ohněm. Pozor, nezůstávejte s ním déle v jedné rovině, nebo souboj vyhraje on. Dobře dohráli.

ANDREW



SHADOWLANDS



No konečně. Konečně se mi po mnoha dnech strávených u počítače podařilo dokončit fantastický dungeon-adventure, The Shadowlands. Návod jistě pomůže těm, kteří ve hře beznadějně zakysli a možná navzdírájí hráče, které tato hra příliš nenadchla.

Na úvod bych si dovoluji ještě několik rad. Při vybírání postav na začátku hry je nejlepší vytvořit si tři silné bojovníky a jednoho dobrého čaroděje. Při soubojích dbejte vždy na to, aby s protivníkem bojovali všichni tři bojovníci. To proto, aby se jejich combat level a health vyvíjely stejně rychle. S kouzelníkem sbírejte všechny svítky - i ty, které nebudete zatím moci vykouzlit. Jakmile však dosáhnete magic level 4, budete moci používat všechna kouzla. Každá postavka by měla nést maximálně dvě truhly, mág pouze knihy s kouzly. Po každém vyhraném tuhém souboji doporučuji save. S pitím si nemůžete dělat starosti, fontán je tu dost a dost a s jidlem je to to samé. Stačí mít v zásobě dva tři kousky potravy. A ještě jedno důležité upozornění. Není pravda, jak jsme psali v Excaliburu 11, že energie se dá libovolně přeusávat z předmětu do předmětu. Jde to pouze s předmětu do sebe a ze sebe do kouzelných svítek. Nikdy nevyúsávej energii ze zbraní. Do map jsem zakreslil pouze klíče. Ostatní věci si musíte najít sami. Málem bych zapomněl. V každém patře také najdete nejméně jeden klíč, který se nehodí do žádného zámku. Tyto klíče však budete potřebovat v levelu 11. Nezapomínejte.

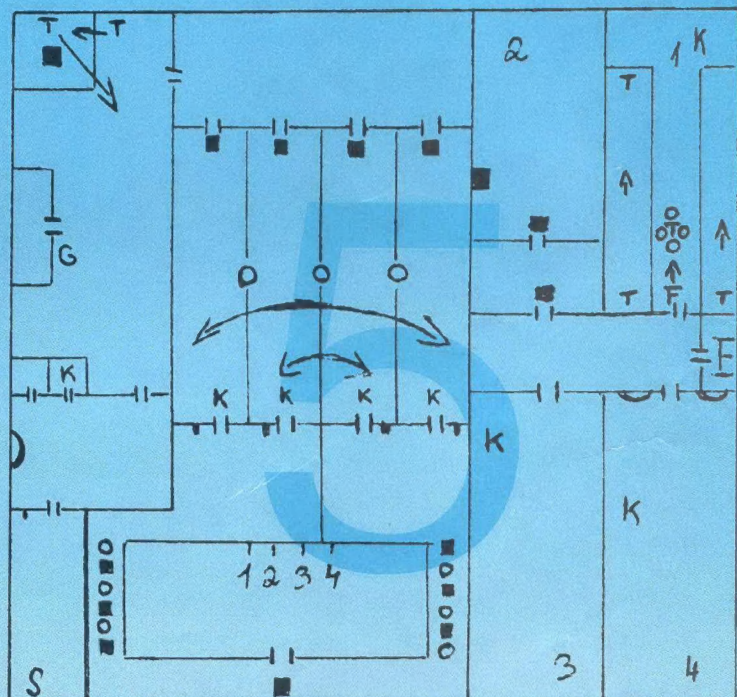
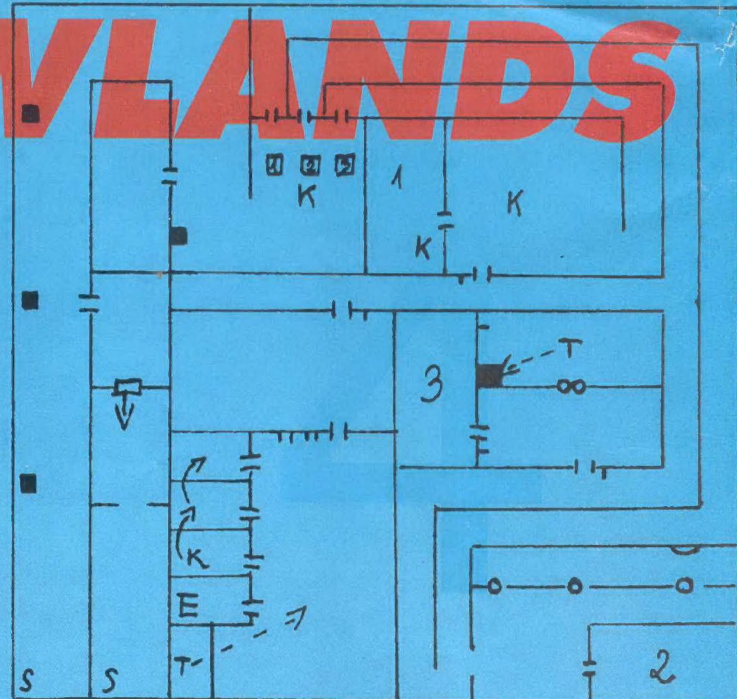
Level 1 - Jablečný sad. Posbírejte všechna jablka. Bojovníky vyzbrojte klácky a v pravém horním rohu seber luk. Vždy, jak najdete lepší zbraň, okamžitě ji vyměňte a starou zahod't. Projdi okolo hřbitova padlých hrdinů a ponoř se do podzemí.

Level 2. V tomto patře se seznámíte se základními problémy, se kterými se budete dále setkávat.

To znamená nápisy na zdech, které vám můžou v některých chvílích poradit. Páky, vystouplé cihly, ornamenty na zdech, které reagují na světlo. Nášlapné plošinky, díry v podlaze, klíče, zámky atd. V tomto patře není nic, co by stálo za zmínku, a proto hurá do levelu 3.

Level 3. Otevři dveře klíčem. Jedním bojovníkem zajdi do chodbičky, stiskni páku a teleport té přeneš do vedlejší kobky. Seber klíč, stiskni páku a použij teleport. Otevři dveře a chodbou dojde až ke třem díram v zemi. Jednou postavíčkou se postav těsně před prostřední a hof jakýkoliv předmět na nedalekou plošinku. Prostřední díra zmizí. Dojde si pro klíč a otevři další dveře. Nyní postav dva bojovníky na dolní plošinku a zbylé dva na horní. Dolní dva se teleportují do vedlejší místnosti a zároveň se otevrou dveře z místnosti první. Nyní se postav na plošinku v rohu patra. Teleportovaným bojovníkům se otevrou dveře. Zlikviduj dotírající potvora a klíčem, který po ní zbude, si otevři další dveře. Nezapomeň si z truhly vzít další dva klíče. Otevři dveře. Stiskni chilu a otevři další dveře. Okolo ornamentu na zdi musíš projít ve tmě, to znamená bez louč. Před dvě díry postav kouzelníka a hof fireball směrem přes díry. Fireball osvíti ornament a díry zmizí. Projdi až do chodby, kde jsou páky po obou stranách dveří. Nyní si můžeš zvolit dvě cesty. Bud projdeš úzkou chodbou na konec a v jejím dolním rohu si stoupneš na neviditelnou plošinku. Otevrou se pravé dveře a po stisknutí páky se otevrou i dveře levé. Nebo si pomoci pák otevřeš dveře do protilehlé kobky, posbíráš pár zlatých mincí a zvýšíš si combat level. Osobně doporučuji první cestu. Až projdeš do poslední místnosti na patře, vyjdeš se do levelu 4 horním chodem.

Level 4. Podle mapy dojde až ke třem nášlapným plošinkám. Postav na každou z nich jednu postavu a to tak, aby ti zbyl nejsilnější bojovník. Jakmile postavíš své hrdiny na



plošinky, teleportují se, ale každý zvlášť do jiné vězeňské kobky. Po teleportaci seber zbylým bojovníkem klíč, který se zde objeví, a otevři dveře, které jsou nejlépe vpravo. V chodbičce najdeš sekeru, která je nejsilnější zbraň v této hře. Pokračuj dál a zlikviduj nebezpečného minotaura. V truhle, která po něm zbude, nalezněš klíč, kterým osvobodíš prvního kolegu. Ještě si z kobky vezmi další klíč a hurá osvobodit další. U kobky číslo 3 postav jednoho panáčka čelem ke studně a druhým stiskni páku na zdi. Za studněmi se na chvíli objeví teleport, do kterého musíš vhodit předmět. Pokud se ti to podaří, studny zmizí a ty stiskni další páku za studněmi. Další člen je osvobozen. Posledního osvobodíš tehdy, jestliže zabiješ pomocí fireballu před kobkou číslo 2 ohnivého muže. Pochopitelně, že kouzelník nesmí být uvězněn jako poslední. Se všemi členy se vrať do chodbičky mezi první a druhou kobkou. Klíčem z první kobky si otevři dveře do jídelny. Pákou si otevři další dveře. Zlikviduj minotaura a pomocí pák na zdi si přesuň klíč do nejbližší kobky. Nemačkej páku nejvíce napravo. Až sebereš klíč, otevři nejspodnější kobku a sejdi opět o jedno patro níž.

Level 5. Otevři první dveře pákou a rychle projdi do další místnosti. Nyní tě čeká první tuhý soubor. Po osvěcení ornamentu na zdi se otevrou dveře naproti tobě. Tebe zajímá pouze pravá kobka, kde musíš vymátlit všechny ohnivě muže. Až zabiješ posledního, dostaneš klíč od dalších dveří. Nejlepší systém je vždy vyčkat pouze jednoho ohnivce ven, přivítat ho fireballem a pokud to přežije, musíš ho dodělat ručně. Až zvládneš, otevři dveře a pokračuj dál. Na konci chodby teleportuj jednoho člena do vedlejší místnosti a sešlápní s ním nášlapnou desku. Seber ze stěny louč a hof ji do pravého dolního rohu. Objeví se teleport, kterým se dostaneš ven. Nyní se musíš tá skupina rozdělit. Každý člen své skupiny musí projít na konec chodbičky a zlikvidovat nepřítel, ze kterého vypadne klíč. Klíče si prohodte pouze mezi dvěma prostředními chodbami. Pomocí pák osvobod ostatní. Ve dvojicích postupuj tak, že jedna sešlápně desku a na druhé straně zmizí díra. To samé opakuji na druhé straně. V místnosti se čtyřmi pákami stiskni první kouzelníkem druhou nejsilnějším bojovníkem a zbytek ostatními. Kouzelníkem seber klíč, postav se zády ke dveřím a čelem k teleportu. Vhod do něj fireball. Musíš ho hodit maximálně rovně, aby proletěl levým koridorem, pak pravým a osvítil ornament

na jeho konci. Výsledkem ti budou otevřené dveře. V místnosti 2 nejprve zlikviduj rytíře. Všechny své věci polož na desku mezi sloupy. Stoupni si na desku před dveřmi. V další místnosti si opět stoupni na desku a jsi venku. Místnost 3. Sundej všechny louče ze zdi a odhod je tak, aby neosvětlovali stěny. Nejlépe bude, když je zhasneš. Seber klíč. Místnost 4. Seber klíč a před oba ornamenty polož louč. V chodbičce použij všechny tři klíče a jde se dál.

Level 6. Jdi do místnosti vpravo nahoře a stiskni páku. Otevrou se dveře 1. Nyní jdi bez světla do místnosti pod ní, zabij minotaura a z truhly vezmi klíč, kterým otevřeš dveře A. Otevři dveře A a hof fireball přes díru. Pokud to uděláš přesně, díra před tebou zmizí. Nyní vhoď fireball do podélné chodbičky a objeví se klíč, kterým otevřeš dveře 2. K otevření dveří č. 3 potřebuješ dva klíče. Pomocí čtyř pák otevři dveře do místnosti v levém dolním rohu. Na zdi je sice napsána kombinace 2,4,3,1, ale já jsem je stiskl v pořadí jak jdou za sebou. Musíš to udělat co nejrychleji, aby se první páka nevrátila do původní polohy dřív, než stiskneš poslední. Seber klíč a jdi ke kobce v pravém dolním rohu. Aby jsi otevřel dveře, musíš rozluštit hádanku I am only one, but act as though, I were six. Je to jednoduché. Polož na desku prázdnou truhlu a je to. Až sebereš druhé klíče, otevři dveře 3 a použij teleport.

Level 7. V bludišti se orientuj podle mapy. Seber oba dva klíče a dojde stisknout páku A. Pomocí klíčů si otevři cestu k východu v pravém dolním rohu a nezapomeň se dostatečně zásobovat masem, psů je tu dost pro všechny.

Level 8. Jdi chodbou nahoru a hof jakékoliv tři mince na desku pod fontánou. Vrať se zpět a dvěma dveřmi projdi do Zodiac room. Nyní musíš postavit dvě postavy na jedno znamení zvěrokruhu a jednou postavou můžeš přejít přes jednu desku, aniž by si byl teleportován zpět. Na znamení stoupej v tomto pořadí. Aries, Taurus, Aquarius, Gemini, Pisces, Capricorn. Seber klíč. Otevři první část dvojích dveří a projdi do další místnosti. Postav jednoho bojovníka bez věcí na desku na konci místnosti. Kouzelníkem na něj z druhé strany hof fireball. Ten prostřední otáče exploduje a cesta dál je volná. Zmáčkni páku před dírami a do vzniklého teleportu vhoď další fireball. Po jednom projdi komplexem děr. V chodbičce vlevo zlikviduj hada a zmáčkni tlačítko na zdi. Dej se napravo. Nyní si můžeš koupit pár věcí, ale nevhazuj mince do třetího oto

Nesmíme mluvit se usidlin nový děmon - SID MEIERS CIVILIZATION. Civilizace je vynikající strategická hra, ale je dosti složitá. Proto vám chci předat své zkušenosti.

Důležitou roli hrají terénní typy. Každé políčko má určitou zemědělskou kapacitu (symbol obilných klasů), výrobní kapacitu (štiny) a obchodní hodnotu (úhlopříčné šipky). Pro začátek doporučuji prostudovat si Terrain types v Civilopedia (Alt + C). Tam také zjistíte, že některé terény značně zpomalují pohyb (Movement cost) nebo zvyšují obrannou hodnotu (Defence bonus).

Nyní k jednotkám: jednotka Settlers může zvyšovat zemědělskou hodnotu (Irrigation), zvyšovat výrobní hodnotu (Mines) nebo může měnit typ terénu (Change to...). Dále výrazně zvyšuje pohyblivost jednotek a obchodní hodnotu políček výstavbou silnic (Roads). Po objevu vlakové dopravy můžete rychlost vašich silnic předčít výstavbou železnice (Railroads). Silnice přes řeku budete moci stavět teprve po vynalezení technologie mostu (Bridge building).

Jednotkou Settlers také zakládáte města. Řídíte je pomocí City Status Screen (stisknete TAB a najedete si na některé vaše město). Zmíněná obrazovka obsahuje okénka: City resources informují pomocí symbolů o kapacitě města a Food storage - zásoby jídla. City Status Screen dále ukazuje okolí města a jeho osídlení vašim obyvatelstvem a výnosy pozemků.

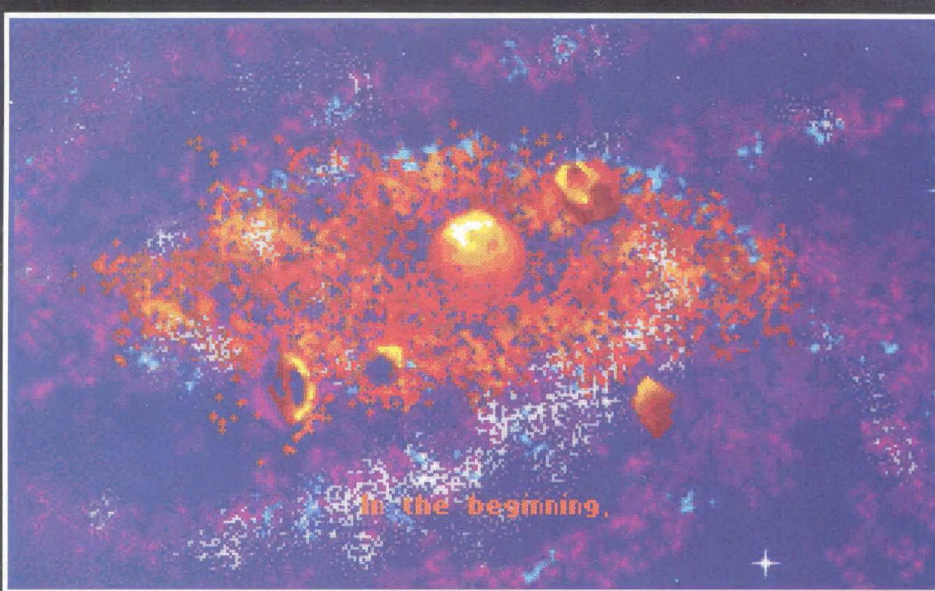
Klávesou P můžete měnit rozmístění obyvatel kolem vašeho města. Pokud ve městě nastane nespokojenost Civil Disorder (počet nešťastných překročí počet spokojených lidí ve městě), vyvidíte některou oblast a vytvoříte v ní skupiny bavičů, tzv. „kytaristů“, kteří zvyšují všeobecnou spokojenost. Tyto kytaristy můžete také pomocí kláves 1,2,3.. (podle počtu bavičů) měnit na výběrčí daní či vědce. Zvýšíte tak finanční či vědeckou kapacitu města.

Na informační obrazovce dále vidíte, které stavby ve městě stojí. Pokud se dostanete do finanční tísně nebo některou z vašich staveb již nepotřebujete, pomocí klávesy S ji můžete prodat.

Pod nápisem INFO vidíte, které jednotky jsou ve městě přítomné, můžete je aktivovat klávesou A. Tlačítkem C (Change) si můžete vybrat, co chcete ve městě vyrábět. Pokud vyráběnou jednotku či stavbu potřebujete naléhavě, stlačením B si ji můžete koupit. Rychlost výroby ve městě je dána výrobní kapacitou (počet štítů). Pomocí City Status (F1) se dozvíte, jak jste ve vašich městech daleko z výrobou, jaká je produkce a spotřeba potravin, atd.

Finanční výnosy vašich měst jsou rozděleny do třech oblastí: Luxuries ovlivňuje počet šťastných a nešťastných lidí, Taxes jsou příjmy z daní do státní pokladny a konečně Science je přínos z vědeckého bádání. Trade Advisor (F5) vám mimo jiné oznámí, jaký je celkový příjem (Total Income), celkové náklady (Total Cost) a kolik období (Turns) vám trvají vědecké objevy (Discoveries). Klávesami <+> a <-> rozděluje peníze mezi těmito sférami. Jejich rozdělení je zobrazeno trojicí čísel vedle letopočtu. V City Status Screen také vidíte, kolik peněz jde ve městě na luxus (symbol diamantu), jaká je finanční kapacita města (zlaté mince) a vědecká kapacita města (symbol žárovky).

Každá vojenská jednotka je mateřským městem zásobována potravinami. Pokud jsou ve městě zásoby vyčerpany, jednotka zanikne. Abyste tomu předešli, můžete jednotku převést



Civilization

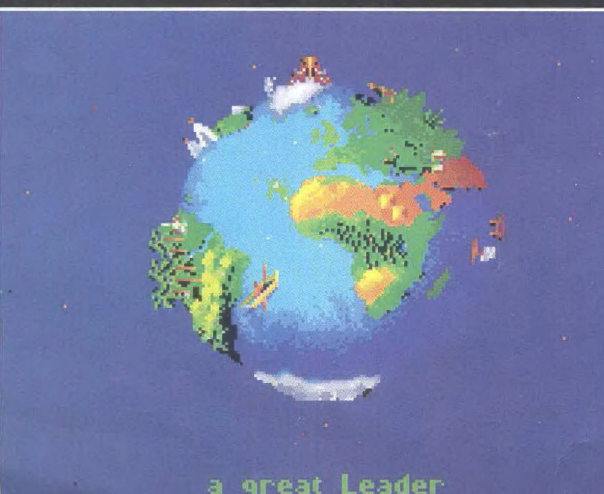
do jiného města - najedte s jednotkou na dané město a stlačte H. Od této chvíle jednotka patří zvolenému městu. U každé jednotky jsou uvedeny tři hodnoty: útočná hodnota Attack, obranná schopnost Defence a pohyblivost Movement Rate. Bývají uváděny ve zkratce, například: LEGION: A.D.M 3.1.1 (tj. legie má útočnou hodnotu 3, obrannou 1 a pohyblivou 1). Jednotce můžete vydávat rozkazy z Order Menu (Alt O). Příkaz stráž (Sentry) způsobí, že jednotka zůstane na místě a probudí se, pokud se přiblíží nepřítel nebo pokud ji sami aktivujete tlačítkem Tab. Zadáte-li příkaz k opevnění (Fortify), obranná hodnota jednotky se zvýší o 50%. Po vynálezu Construction můžete pomocí Settlers na důležitém místě postavit pevnost (Fortress). Obranná hodnota jednotek v pevnosti se zdvojnásobuje. Je nezbytné mít v každém městě jednu, lépe však dvě nebo tři opevněné jednotky. Pro tento účel jsou vhodné hlavně jednotky Phalanx, později Musketeers a nakonec Riflemen. K dobývání nepřátelských měst se hodí Catapult, Kanon, Armor, Artillery a Bomber. Přístavní města můžete ostřelovat z lodí. Je dobré držet u důležitých měst tzv. jednotku aktivní obrany, která musí být rychlá s vysokou útočnou a obrannou hodnotou. Vhodné jsou Charriot, Knights a Armor. Pokud by se blížil nepřítel, napadnete ho touto jednotkou dříve, než zaútočí na vaše město. Pokud by v moderní době některé houževnaté město odolávalo vašim útokům,

sáhněte, když budete moci, po jaderných zbraních. Úder Nuclear spolehlivě zničí všechny jednotky ve městě a v jeho bezprostředním okolí. Mějte proto kousek od města připravenou nějakou pozemní jednotku, která město obsadí. Znečištění v okolí města můžete odstranit jednotkou Settlers z Order menu (Clean Up Pollution). Po každé atomové explozi se zvýší globální teplota, kterou signalizuje kolečko poblíž letopočtu. Může být žluté, červené, při nejhorším stavu je černé - další výbuch by znamenal ekologickou katastrofu a vyhynutí lidstva. Stavby, které můžete stavět ve městech, se dělí do třech kategorií. První (City Improvements) jsou budovy na vylepšení města, které vyžadují peníze na údržbu (Maintenance Cost). Z nich např. knihovna (Library) zvyšuje vědeckou kapacitu města o 50%. Chrám, katedrála a Kolosea (Temple, Cathedral, Colosseum) zvyšují luxus = více šťastných lidí. Sýpku (Grannary) potřebujete k zabezpečení dalšího růstu města, ale je zde i mnoho dalších staveb. Další kategorií tvoří divy světa (Wonders of the World). Tyto stavby nepotřebují žádné náklady na udržování, ale jejich budování trvá poměrně dlouho. Navíc každý takový div může být na světě pouze jeden a některé z nich mají omezenou účinnost do určitého objevu. Velmi zajímavá je Velká knihovna (Great library) - dává vám k dispozici jakýkoliv vědecký objev, který vlastní alespoň dva cizí náro-

dy, ale její funkčnost končí s objevem univerzity. Až do vývoje střelného prachu (Gunpowder) vám budou všechny ostatní národy nabízet mír. V tomto relativně klidném období můžete vybudovat Velkou zeď (Great wall). Po vyvinutí počítačů (Computers) můžete vybudovat program SETI, který zvyšuje vědeckou kapacitu všech měst o 50%. Třetí skupinou staveb jsou kasárny (Barracks) umožňující shromažďovat veteránské jednotky. Avšak pozor, s vývojem střelného prachu a hořlaviny (Combustion) kasárny zastarávají. Zmizí z vašich měst a vy je musíte postavit znovu. Do této skupiny staveb patří ještě palác jako symbol metropole a centralizované říše. Samozřejmě, že v Civilizaci existuje ještě celá řada dalších staveb, jejichž význam se můžete dozvědět v Civilopedia. Zvolíte-li si zde některou z položek, na první stránce se vám objeví rozsáhlé poučení, jaký význam měla která stavba či vojenská jednotka v historii lidstva a teprve na další stránce uvidíte krátkou informaci o významu v této hře. Výchozím politickým systémem (Government) je despotismus. Je vhodný pro začínající civilizace a pro čas expanze a válek. Vojenské jednotky přítomné v jejich mateřských městech sice zvyšují počet šťastných lidí, ale výnosy jsou malé, takže výroba i produkce potravin upadá. Jakmile se vaše města přiblíží velikostem 5 - 6 (číslo na políčku každého

měst), je vhodné změnit režim na monarchii. V monarchii se zvyšuje zemědělská i průmyslová výroba a vaše města rychleji rostou. Vojenské jednotky přítomné v jejich domovském městě redukuje nešťastné a naopak. Komunistus je velmi podobný monarchii s tím, že korupce je ve všech městech stejná. V dobách míru je prospěšné vyhlásit republiku. Tento režim zachovává zvýšenou produktivitu monarchie či komunistu, navíc však přináší daleko větší finanční zisky z osídlených pozemků. Vojenské jednotky přítomné ve svých městech však nesnižují počet nešťastných. Demokracie je velmi podobná republice, ovšem zcela odstraňuje korupci. Pokud b však v některém městě vznikla povstání a zmatky (Civil disorder), systém se zvrhne v anarchii. Nezapomeňte, že nový politický systém můžete ustanovit teprve tehdy, až jej promyslí vaši vědci. Chcete-li svůj systém změnit, učinite tak pomocí revoluce (Alt G - Revolution).

Svět v Civilizaci samozřejmě neobýváte sami, ale jsou tu i ostatní národy a barbaři, kteří o sobě dávají vědět dosti razantním způsobem. Ke kontaktu s ostatními civilizacemi slouží diplomacie. Jednotkou diplomatů můžete podplatit a převést na svou stranu nepřátelská vojska. Jsou tu však i jiné možnosti. Nejdrže je dobré založit v cizím městě velvyslanectví (Establish Embassy). Pak již budete pravidelně informováni o nových technologiích, které v tomto státě budou objeveny, o změnách státního systému a o cizích zahraničně - politických aktivitách. Po stisknutí klávesy F3 se vám objeví stručná informace o státech, v nichž máte ambasádu a po stlačení číslice jim přidělené (např. INFO 03) získáte další podrobné informace. Dozvíte se finanční situaci zvoleného státu (peníze jsou označeny symbolem kroužku) o vztazích s jinými státy a získáte obraz o jejich panovníkovi. Dále můžete vaši diplomaté provádět v cizích městech sabotáže, iniciovat vzpoury, zkoumat město (objeví se City Status Screen) nebo krást technologii (tento krok je porušením míru). Vyslanec se může také sejit s panovníkem (Meet with King). Silné civilizace jsou ochotné uzavřít s vámi mírovou smlouvu jedině za určitý obnos. Pokud tuto částku nemáte, vypoví vám bez milosti válku. Některé malé, ale bohaté republiky můžete využívat jako dojnou krávu. Uzavřete s nimi mírovou smlouvu a na konci jednání s panovníkem si zvolíte větu „Demand Tribute for our Patience“. Jejich země vám poté obvykle zaplatí několik stovek zlatých za vás přátelský postoj. Větu „Have a Militar proposal for you“ si můžete zajistit (za několik tisíc zlatých) útok vašeho spojení na některého z nepřátel. Když vám váš vyslanec oznámí, že některá mocná sousední říše změnila náhle systém z republiky na monarchii, komunistus, či despotismus, s největší pravděpodobností můžete očekávat její agresi. Jestliže nepřátelské zemi zasadíte atomový úder, značně ji tím vystrašíte a můžete očekávat ochotu k uzavření míru. Prostřednictvím jednotky Caravan můžete zakládat obchodní cesty do měst vašich i cizích. Cílové město musí být od mateřského města karavany vzdáleno alespoň 10 políček. Kromě okamžitého výdělku tím založíte obchodní cestu, která zvýší finanční, vědecké či luxusní kapacity ve městě, z něhož karavana pochází. Karavanu můžete také poslat do města, ve kterém budujete Div světa, výsledkem bude výrazný pokrok ve stavbě. Rady sebral a sepsal Šemík



| | |
|---|---------------------------------|
| Název hry: | Civilization |
| Firma: | Microprose |
| Rok výroby: | 1992 |
| Typ hry: | strategie |
| Na počítač: | Amiga, PC, Atari ST |
| Minimum: | 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD |
| Doporučeno: | 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster |
| Originalita: | 80 |
| Zábava: | 76 |
| Prostředí: | 79 |
| Grafika: | 66 |
| Hudba: | 68 |
| Efekty: | -- |
| EXCALIBUR verdikt: | 74% |
| Poznámka: Civilization doporučujeme pokročilejším hráčům. | |

Kapitola 1 Teror v džungli

Jason Roberts jede na začátku na parkoviště a vystupuje ze svého auta. Cesta jej vede do budovy Allisterových laboratoří. Před jeho dveřmi sedí Darlene, sekretářka. Jason si s ní popovídá, dozví se, že má jít k šéfovi. Mr Thornick mu řekne o zmizení jeho bratra v džungli. Po rozhovoru se Jason vrátí autem do svého bytu, kde sebere nůž na papír, a otevře s ním balíček na zemi. Vezme si na zemi ležící dopis.

Kapitola 2 Tajný kód

Jason otevře dopis, je od Allena. Bratr píše, že Jason kvůli přesným informacím potřebuje Allenovy podklady a mikrofilm. Dopis obsahuje navíc tajný kód, který se dá přičíst zvláštním prstenem. Jason sebere ještě klíč, který najde na zemi. Protože v bytě není nic dalšího, co by jej zajímalo, odjede zpět do laboratoří. Ve své kanceláři otevře klec, vezme z ní krysu, z prostřední skříňky vyndá láhev alkoholu. V chodbě pustí krysu na Darlenin psací stůl, načež sekretářka s křikem uteče. Z malé skříňky nad psacím stolem vezme dva klíčky - levý a prostřední z dolní řady. V Allenově kanceláři najde cívkou s filmem, šipku na hraní a nad skleněnou vitrinou foukačku amerických Indiánů. Vlevo vpředu je kniha, ve které si přečte návod na nápoj lásky amazonských Indiánů. Jason dále stáhne promítací plátno, cívkou s filmem založí do promítáčky a prohlédne si film. S nalezenými klíči otevře skříňku, ve které najde magnetofonovou pásku, klíčkem otevře skleněnou vitrinu, vezme láhev s jedem. Na okně leží Allenův deník, který si Jason otevře a přečte. Zpátky ve své laboratoři smíchá alkohol s jedem, pak zapne Bunsenův kahan a směs zahřívá, dokud se neobarví do zelená. Špičku šipky namočí v zeleném nápoji a vloží ji do foukačky (pozn. trvalo mi pěknou chvíli, než jsem přišel na jeden trik hry - míchání látek, mачení šipky apod. se provádí přenosem předmětu na předmět v batohu, jinak to prostě nejde). Před svou kanceláří vezme z věšáku první ramínko a odejde na parkoviště. Klíčkem otevře kufr Darlenina auta, odtud si vezme páčidlo a velké pákové kleště. Pak si sedne do auta a odjede do svého bytu, který mezitím někdo pěkně zdevastoval. Na magnetofonu, který překvapivě funguje, přehraje pásku a dozví se tak tajný kód k seřfu v Allenově kanceláři. Na židli se blýská dekódovací prsten, který si odnese. Zpátky v Allenově kanceláři sundá terč na šipky ze zdi, pomocí kódu otevře seřfu, uvnitř je 1000 dolarů. Na chodbě pak otevře dvojitě dveře vlevo od podivného stroje. Venku vyleze na strom a pomocí foukačky vystřelí na stráž. Pákovými kleštěmi přestřípne drát u odpadkového koše. Teprve pak vezme klíč, který leží na zemi vedle bundy, projde branou a klíčkem otevře dveře ve skále.

Kapitola 3 Kovový robot

Jason si prohlédne B.O.B. - kovového robota, vyleze znova ven, vezme si odpadkový koš na hlavu a vrátí se. Robot odejde. Páčkou otevře dveře, páčidlem vyloží zásuvku vpravo dole a vezme si mapu, kompas a mikrofilm. Tak a teď zpět do kanceláře. Cestou zaregistruje, že je otevřená knihovna, ideálně příležitost přejít si mikrofilm. To se ale vůbec nelíbí

knihovnicí slečně Mortonové. Ta Jasonovi raději vypráví o své stupňující se zapomětivosti. Jason odchází na parkoviště, pomocí ramínka otevírá modrobílé auto slečny Mortonové, rozsvěcuje světla, auto předpisově zamyká, slečně Mortonové přátelsky sděluje, že jí svítí světla. Ta poděkuje a spěchá ven, světla vypnou. Jason využívá situace a na prohlížečce se podívá na mikrofilm. Jistý Hans Stroheim hledá poslední amazonské tajemství - zvláště velké smaragdy. Jason nastupuje do auta a odjíždí na letiště.

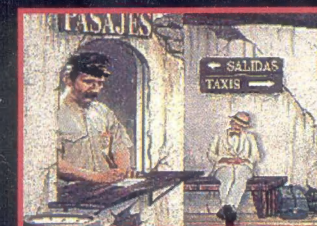
Kapitola 4 Pronásledování

Na letišti v Cuzcu sebere Jason pumpičku na kolo, otevře dveře nákladního auta a vezme si cigarety a kanystr. V letištní budově si

kantýnu (budova vlevo vlevo vpředu). Pohovoří s osobou za pultem. Telefon je blokován El Locem v hotelu (jiná budova). Na pultě leží nůž, kterým Jason rozseká pepřové lusky na drobná, ty pak zamíchá El Locovi do jídla. Poté odejde z kantýny a hned se vrátí. Protože hosté odešli, vezme si Jason z prvního stolu drobné a sýr, na druhém stole pak leží zapalovač, který se taky může hodit. Jason vyjde ven a může jen obdivovat výsledek svého snažení. Rovnou do hotelu a k telefonu.



Amazon

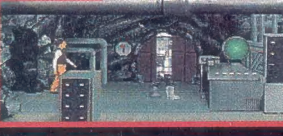
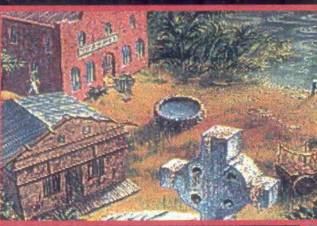


Název hry: Amazon guardians of Eden

Firma: Access
Rok výroby: 1992
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 7 MB HD

Originalita 70
Zábava 82
Prostředí 79
Grafika 70
Hudba 70
Efekty 62

EXCALIBUR verdikt: 69*



promluví s José Cortesem. Ten ale dá informace jen za úplatek, Jason mu dá něco ze svých dolarů a dostane za to červenou kartu. (POZOR - během hovoru je nutno zmáčkнуть i ikonu OFFER) Jason vejde do Green monkey a pohovoří s barmanem, ukáže mu červenou kartu (opět OFFER) a dostane tip, že si má popovídat s pilotem. Ten je ochoten vzít Jasona do Rio Blanca. V letadle si Jason ihned vezme na zemi ležící padák, protože později by na to nemusel mít čas. Následuje překerní situace, která ústí v kapitulu 5.

Kapitola 5 Boj proti osudu

Protože rozhovor s pilotem k ničemu nevede, jde Jason až ke kleci a čeká. Po nové výzvě se pilot zvedne a popojde o krok dopředu, Jason otevře klec a teď jde o čas. Pilot je pryč a letadlo se řítí k zemi. Ke vši smůle jsou i dveře do pilotní kabiny zablokované. Jason přiváže padák ke dveřím a nastálým trhem se dveře otevrou. V kokpitu Jason zatáhne levou řadič páku zpět, tři červené páčky dozadu a zmáčkne šedou páku vlevo od řadič páky dolů. Stroj začíná klesat a opět jde o čas. Vepředu Jason otevře bednu a v ní krabici, vyndá nafukovací člun, nafoukne jej pumpičkou na kolo a hodí jej do vody. Ve vsi zažije Jason „přátelské“ uvítání El Locova, se kterým bude mít ještě co do činění v následující kapitole.

Kapitola 6 El Loco

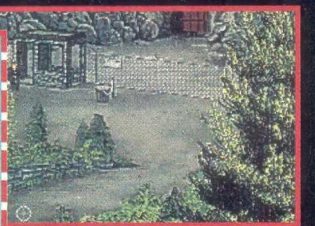
Vedle sebe najde Jason tyčku, kterou si vezme, z auta sebere hrst pepřových lusků a vejde do

nout mostní lano, aby tak zkomplikoval cestu pronásledovatelům. Když dorazí na člun, nabídne Jason kapitánovi nuget a cigarety, načež je kapitán oba přijme na palubu. Bohužel se z kapitána vyklubal obchodník s otroky, strčí Jasona z paluby a my se dostaneme do kapitoly 8.

Kapitola 8

Obchodníci s otroky

Teď musí být osvobozena Maya. Jestliže je hlídka na zadní části člunu, přejde Jason doprava, hodí červy do řeky, vezme potápěčskou rouru a hup do vody. Jestliže se hlídka objeví, dokud Jason visí na žebříku, zůstane skryt, dokud hlídka neodejde. Vstoupí na palubu, vezme si udici, za komínem otevře bednu a sebere harpunu. Během těchto akcí nesmí být



spatřen hlídkou. Jason utíká na příď, levou bednu strčí dolů, harpunu položí na držák, otočí držákem tak dlouho, až je hlídka v prodloužení osy harpunu a zmáčkne červený knoflík. Opět jeden problém vyřešen. Vráti se zpátky k osvětlenému oknu a podívá se skrz něj. Udici vytáhne klíč ze stolu a jde zpátky do kabiny poddůstojníka. Klíčem odemkne dveře. Vezme si břevno vpravo a zablokuje s ním dveře. Nožem přeřeže Mayaina pouta, z lékárníky vezme láhev, hadr ze stolu strčí do láhve, zapalovačem podpálí Molotovův koktail. Otevře okénko, hodí hořící láhev ven, jakmile zazní kapitánův křik, odstrčí blokuující trám, otevře dveře a opustí kabinu.

Indiáni ve vesnici považují Mayu a Jasona za bohy, pokud to však neprokáží, zemřou. Jason si počká, až po řece připlave bedna, tu pomocí sítě vyloví. Z bedny vyndá rychle štiř, které hodí do ohně, když medicínman poprvé řekne, že čas se naplnil. Pozor další akce je opět na čas. Jason obrátí balvan v popředí, červa pod kamenem napichne na udici, Maya jde doprava přes most. Jason nahodí udici, s ulovenou rybou jde k chatě, vezme si tam visící sběračku, vezme dozadu k hrnci, ten dá na oheň, do hrnce hodí rybu a kanistr. Maya natáhá červenozelené byliny v popředí, Jason je přidá do hrnce. Maya se vrátí k hrnci, nabere plnou sběračku, dá ji chlapcovi. Ten se uzdraví, oba za to dostanou od medicínmana kanoe a rady pro cestu po řece (vlevo, vpravo, vpravo, vlevo).

Kapitola 9 Starověká tajemství

Když začne Stroheim mluvit, Jason jej přeruší a nabídne mu mapu a kompas. Stroheim je pověří, aby smaragdy našel. Maya vezme prkno a položí je na velký kámen. Jason vyleze na pařez a katapultuje Mayu do výšky. Maya pak šplhá dále, opatrně doprava, použije lano a u domu uvolní lano. Jason šplhá po laně opatrně nahoru a doprava k výtahu, Maya nastoupí do výtahu, Jason chytne volný konec lana a vytáhne Mayu nahoru, Maya jde pak opatrně doleva ke vchodu do chatrce.

Kapitola 10 Hala smrti

V domě na stromě vezme Maya klíč z hrudního koše zadní kostry, otevře s ním bednu v popředí a vezme z ní papírový svitek. Mačetou seká trávu za bednou i prsní krunýř kostry vepředu, sebere pak objevený smaragd. Od Stroheima dostanou naši hrdinové další informace (doprava, doleva, doleva, doprava), a dostanou se tak do další kapitoly.

Kapitola 11 Místo hrůzy

Dorazí do tábora, kde se odehrály hrůzné události. Z navijáku na džipu si Maya vezme drátěné lano a položí je na větev. Jason vezme ze zadního stanu řetěz, navěsí jej k lanu a obtočí jej kolem kmene stromu. Nakonec si vezme ze zadního stanu kanystr. Maya naplní benzínem nádrž džipu. Prohlédají mrtvolu na zemi, najdou klíč a nastartují džip a naviják. Jason sebere ze zbořeného stanu bednu s dynamitem a bednu s Geigerovým počítačem, který okamžitě vyzkouší. Tam, kde je nejvyšší stupeň záření, leží špička šipky, kterou taky sebere. Oba nyní opustí tábor (doprava3x, doleva, doprava), aby se vydali do kapitoly 12.

Kapitola 12 Tajný průchod

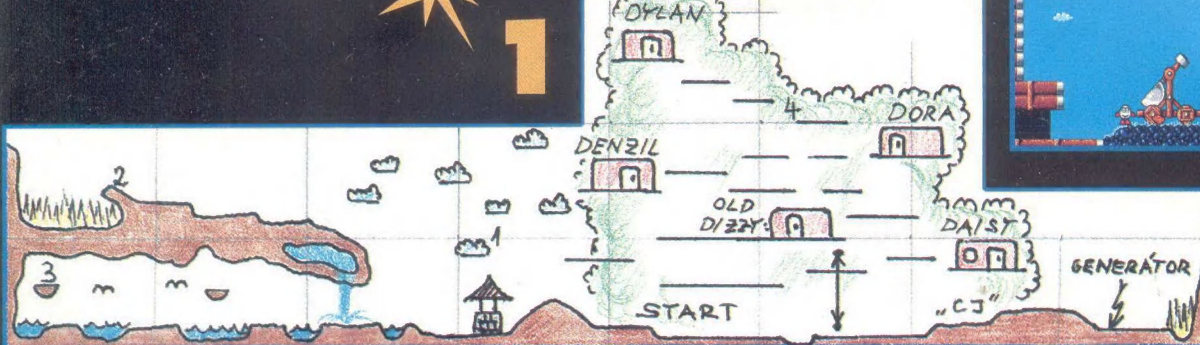
Jason posune mrtvou větev, tím se odkryjí tajné dveře. Špičku šipky přitlačí na značku na dveřích, tím se otevře další velká hala. Protože jsou mu pronásledovatelé v patách, postaví se mezi oba sloupce a zapálí dynamitové patro. Pronásledovatele zastřílí oba lučištníky. Jason položí dynamit na zem a začne utíkat na druhou stranu mostu.

Kapitola 13 Věk v jámě

Jason je v jámě, kde sebere zlomený oštěp a boty. Želví krunýř posune ke zdi a vyšplhá na něj. Nad ním visí pochodeň, kterou vezme do ruky, a s její pomocí zažene přicházejícího mravenec až druhý konec jámy. Teď má čas svázat tkaničkami od bot oštěp a nůž. Pomocí tohoto provizoria odřízne květinu nad sebou. Mezitím zhasne pochodeň a trvá chvíli než z květiny začne odkapávat potřebná šťáva, zajde Jason až na konec jámy. Mravenec se k němu znovu blíží, ale zastaví jej odkapávající šťáva, kterou začne pít. Jason vezme oštěp, a zabodne jej do do nechráněné dolní části těla, čímž potvora zabije.

Kapitola 14 Stražní ráje

Protože byla Maya vyléčena živou vodou, nesmí již toto místo opustit. Jason se do ní zamířoval a slibuje, že ji již nikdy neopustí. I ona změnila své mínění o mužích a oba si radostně padnou do náruče. A to už je úplně úplně happy end.



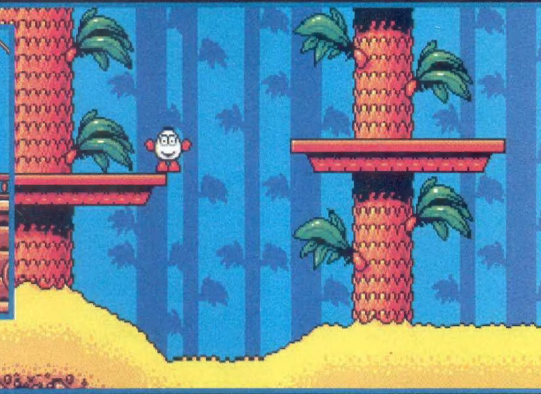
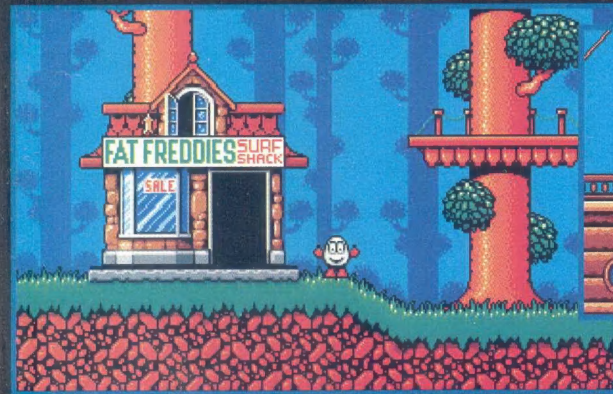
Název hry: **Crystal Kingdom Dizzy**
 Firma: Code Masters
 Rok výroby: 1993
 Typ hry: plošinová skákačka
 Na počítač: Amiga, Atari ST
 Obtížnost: normální

Originalita 53
 Zábava 56
 Prostředí 72
 Grafika 76
 Hudba 76
 Efekty --

EXCALIBUR verdikt: 66

Poznámka: Chodičky s vejci vycházejí z módy.

Crystal Kingdom Dizzy



Část První

Pokud máte tipdesku, nejdříve si hru natrénujte - životy se nachází na adrese 6AEF. Od startu doskákejte k domku Denzila a skočte na mrak. Při pohybu po mracích neustále poskakujte na místě, abyste nepropadli. Dojděte si pro zlatou minci (1) a pro šroubovák (2). Minci položte na studnu a šroubovák vyměňte s Denzilem za francouzský klíč, kterým opravíte generátor vpravo. Běžte k Doře a dostanete dort. Dort darujte slonovi CJ, dostanete deštník. S deštníkem projděte vodopád za studnou a na konci jeskyně seberte diamant (3). Diamant také položte na studnu a duch vzbudí starého Dizzyho. Nyní jděte k domečku Daisy a vlezte dovnitř oknem. Seberte bič a jděte k Denzilu, který vám daruje brýle. Ty dejte starému Dizzymu a vyskákejte po plošinkách na nejvyšší místo (4). Zde se pomocí biče přehoupněte na levou plošinku a od Dylana v horním domečku si vezměte noviny. Noviny doneste Starému Dizzymu. Over.

Část Druhá

Od obchodníka si vezměte konzervu a hodte ji z mola do moře. Na delfinovi přeplavte na loď a promluve si s kapitánem. Vaším úkolem je uvést koráb do plavbyschopného stavu. Musíte spravit kormidlo, díru v podpalubí, vztyčit prapor a spustit plachtu. Nejprve kormidlo. Z ráhna levého stěžně skočte na vchod do podpalubí (jak naznačuje šipka) a vyšplhejte až na samý vrchol hlavního stožáru, kde se v koši nachází lepidlo Blu-tak. S kormidlem z pravého stožáru a s tímto lepidlem jděte k nosiči kormidla v místnosti vpravo od kapitána a opravte jej. Z podpalubí si teď přinesete nůžky, jehlu a plátno. Nůžkami spusťte hlavní plachtu tak, že přestříkáte jistič lanka na ráhne hlavního stožáru v místech označených X. Až bude plachta spuštěna, spravte díru jehlou a plátnem. Vraťte se do obchodu a vylezte oknem na střešku. Po plošinkách přeskákejte k spáči nad obchodem a přestříhnete mu síť nůžkami. Seberte prapor a připev-

něte ho na vrcholek hlavního stožáru. Na opravu díry v pravé dolní části podpalubí potřebujete pilu, lepicí pásku a prkno. Díru opravte a podejte hlášení kapitánovi. Erb, který od něj za své úsilí obdržíte, vyměňte s obchodníkem za teleskop a za mapu. Mapu dejte kapitánovi, vylezte na hlavní stožár do koše a použijte teleskop.

Část Třetí

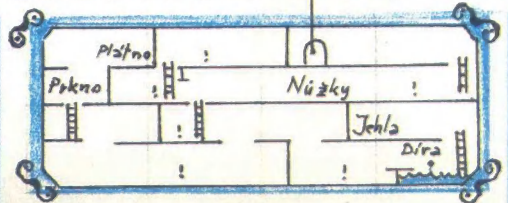
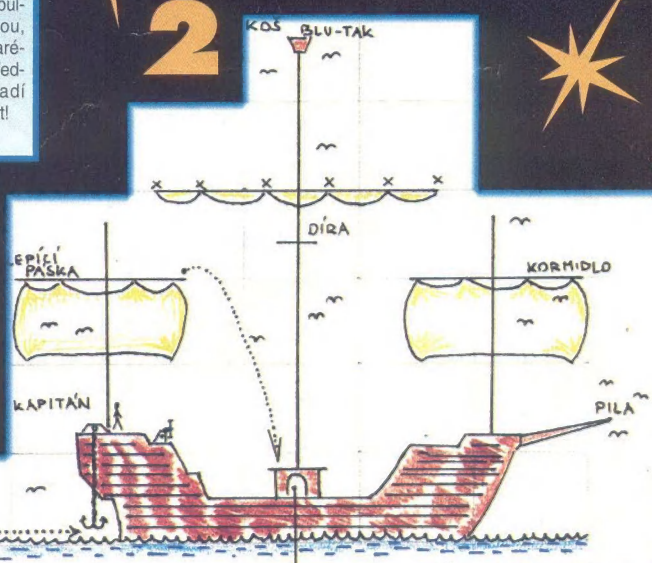
Seberte baterku (1) a ploutve (2). Jděte úplně vpravo a u železného mola seberte bednu. Bednu (3) položte doprava ke člunu tak, abyste po ní vyskočili na střešku mola. Tam vezměte kyslíkovou bombu (4). S baterkou, ploutvemi a bombou skočte do moře a doplavte do jeskyně. Položte ploutve a bombu a v komplexu jeskyní naleznete sekeru (5) a nádobku (7). Sekerou prokopejte stěnu bránící přístupu k pokladu a vraťte se do místnosti vedoucí z moře. Položte baterku, oblečte si bombu a ploutve a na povrch moře vytáhněte nejdříve sekeru a potom nádobku. Sekerou prorážte trubku s olejem (8) a olej naberte do nádoby. Namažte s ním výtah (vlevo) a pošlete ho tlačítkem dolů. Opět skočte do moře a z prostředního stanoviště pošlete výtah tlačítkem až dolů ke starému muži. Skočte za výtahem dolů a naložte na něj poklad (meč, korunu a pohár). Poté jej i s mužem pošlete do pro-

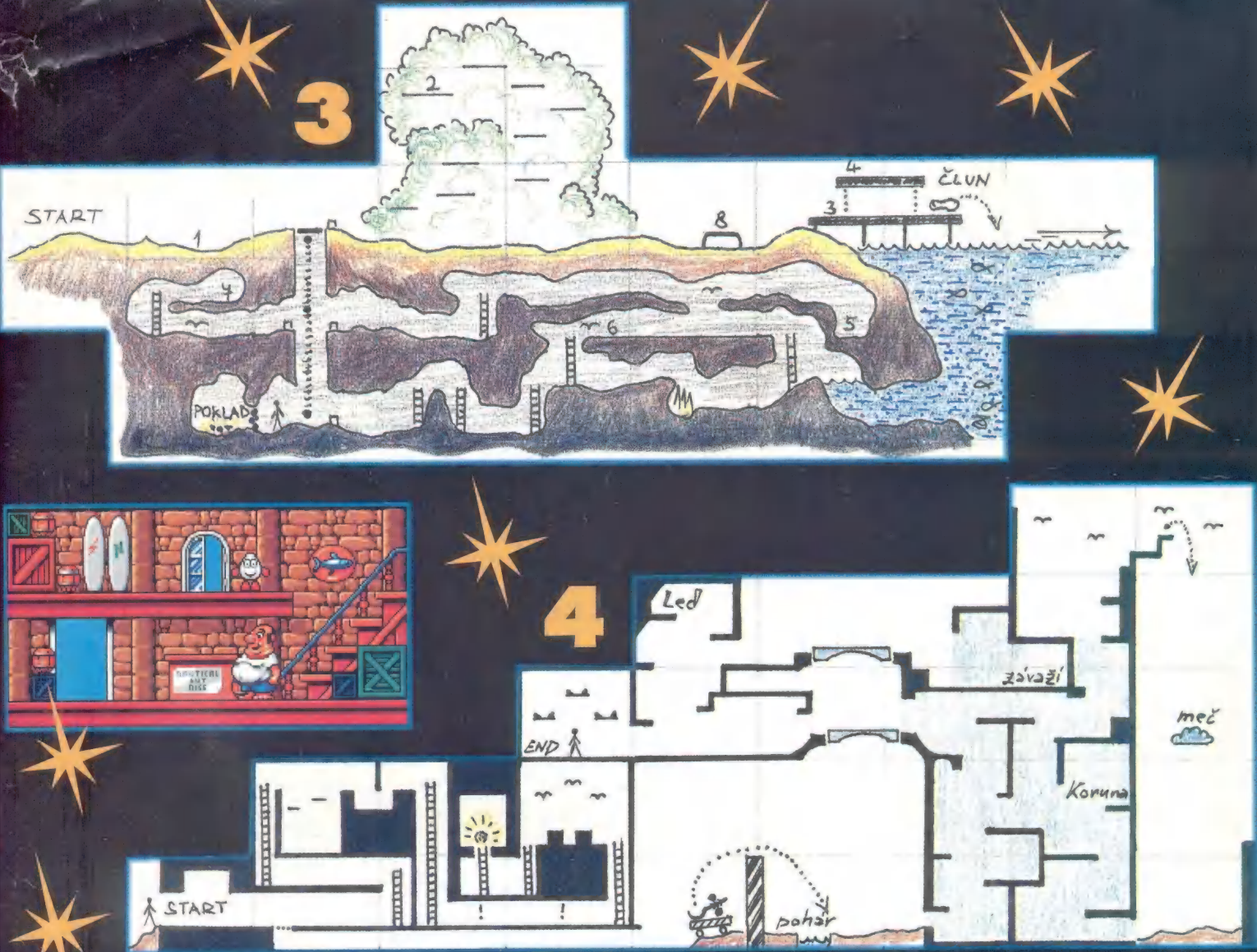
středního stanoviště a odtamtud na povrch ostrova. Seberte špendlík (6) a položte si ho na molo. Jděte k výtahu a promluve si s mužem. Seberte jeho lepenku a vraťte se na molo. Splasklý motorový člun zde zalepte lepenkou a napuště ho pomocí kyslíkové bomby. Naházejte do něj celý poklad a použijte na něj špendlík.

Část Čtvrtá

Nejprve přinesete dobrodruhovi na pláž diamant z azitéckého bludiště. Musíte to zvládnout rychle, jelikož vám běží čas. Poté se vám otevře cesta ke katapultu, do kterého naházejte celý poklad a vystřelte se přes zeď. Součástí pokladu se rozletí na všechny strany a vaším úkolem je nyní všechny je posbírat. Vyskákejte na nejvyšší pravé cimbuří hradu a s padákem skočte dolů. Z mraku seberte meč. Seberte závaží a led. Závaží rozbijte kostku, ve které je zamrzlá koruna a led hodte do jezíra v místě, kde jste přistáli po katapultu - dostanete pohár. S korunou, mečem a pohárem jděte ke starému mnichovi (End) a položte předměty na tři plošinky v pořadí (zleva): meč, koruna, pohár. Next!

ANDREW





Jen krátko o této hře, než začnu řešením. Je to asi jedna z nejlepších klasických textovek poslední doby. Ani ne tak pro obtížnost úkolů, ale pro humor v řešení a vtipné odpovědi, když vymyslíte nesmyslný příkaz. Mimochodem hra se líbila i bývalému viceprezidentovi USA Donu Quayleovi, Madonně, dokonce i Billu Clintonovi! A teď už k návodu. Rozděli jsem celou hru na jednotlivé dny, stejně, jako bude rozčleněn váš příběh. Jedná se o tzv. rychlý návod, z něhož se dozvíte pouze příkazy k rychlému dohrání hry.

Sedlákův dvůr - sobota. Jdi na západ, otevři skříňku, vezmi vše, jdi na východ, vejdi na toaletu, přečti si noviny (mimochodem, to je snad na celé hře nejtupnější, stojí za to číst noviny denně), přivaž lano k háku, dolů, dej „hog-wild“ praseti, nahoru, jdi na jihovýchod, polib prase, jdi na západ.

Kasárny - neděle. Čekej 2x, vezmi vše, čekej, prozkoumej habachi, čekej dokud nepříjde sluha, jdi na západ 2x, dej kartičku Giovannimu, oblékni kabát, vezmi si balíček, prohlédni balíček, vezmi si fazoli, jdi na východ, jdi na jih, naplň helmu vodou, jdi na západ, jdi 2x na sever, přečti si noviny, zasaď fazoli, nalij vodu na fazoli, nahoru, na sever, seber roštil, jdi 3x na „...“ jdi na východ, dej roštil do krbu, zapal roštil pochodní, poruč si tříšť (float), jdi na západ, jdi na sever, nasaď si křty na uši, dej minci zpěvákovi, 2x čekej, promluv se zpěvákem, jdi 2x na sever, nahoru, čekej 3x, odendej banán, hoď banán do rybníka.

Hřbitov - pondělí. Přečti si noviny, jdi na západ, promluv se stromem, vylej tříšť na kořeny, promluv se stromem, jdi na

západ, odstraň větve, otevři dveře, dolů, otevři schránku, vezmi poštu, jdi na západ, jdi na severovýchod, jdi na jihozápad, jdi na východ, otevři prkenou bariéru sekerou, jdi na východ, odstraň koberec, otevři dveře, odemkni skříňku, vezmi si vousy, nahoru, prohledej kosti, jdi dolů, jdi 2x na západ, nasaď si vousy, klekni si, jdi na jih, dej poštu trpaslíkovi, ukaž řidičský průkaz trpaslíkovi, sundej si vousy, jdi na jihovýchod, jdi na západ, hraj hru pexeso dokud nevyhraješ, jdi na severovýchod, kup kámen, jdi na jihovýchod, zatáhni za páku, nabij prak, sedni si, zmáčkni zelený knoflík, vystřel z praku na páku, postav se, vezmi si vidličku, přivaž k sobě lano, skoč, jdi na východ 2x, nahoru, polož kámen, nahoru, strč do desky.

Silnice - úterý. Přečti si noviny, otevři knihu, dej kupon Brucemu, přečti si menu, vyber si „Mead Lite“, jdi na jih, jdi 2x na západ, vylez po kramlích, seber plody, jdi na severozápad, nalij „Tort-Ease“ želvám, jdi na východ, dej medovinu Oafovi, seber větve, jdi na západ, jdi na jih, zapal větve smulou, jdi na sever, nahřej vosk, seber vosk, otiskni vosk na klíči, jdi na jih 2x, jdi na východ, jdi na sever, dej vosk Howardovi, jdi na jih, jdi na západ, jdi na sever 2x, odemkni dveře, hraj, dokud nevyhraješ.

Vchod - středa. Přečti si noviny, jdi na sever, posmívej se lidem, čekej 2x, dělej obličje na kluka, promluv s Byronem, čekej, dokud

nebudeš volný, jdi na západ, dej jablko do prasete, vezmi si zástěru, jdi na severovýchod, zastřel lva, medvěda i tygra, jdi na jihozápad, jdi na východ 2x, sedni si na polštářek, jdi na západ, jdi na sever, jdi na západ, dej stuhu na hada, přivaž lano k Aardvarkovi, strč do stínidla, seber kuličku, stoupni si na prkno, seber kuličku,

jih, obleč si čepici a zástěru, jdi na západ, čekej, dokud terč není na velkých šupinách, pak střílej, seber draka, vezmi vše.

Pastvina - čtvrtek. Přečti si noviny, usměj se na jednorožce, seber list, skoč, jdi na západ, oblékni si šat, zazvoň na zvonek č. 10 (chceš-li zvonit na ostatní, napřed save!), dej papír dívce, dej list do kapesníku, dej kapesník dívce, zmáčkni dívku, na všechny otázky odpověz ano, čekej 10 minut, jdi na sever, vlez do kádě, natáhni si prsten, čekej do

10:01, dej knihu dívce, zmáčkni dívku, vezmi si knihu, čekej 3x, skoč do úst, přečti nápis, čekej, jdi na jihozápad, zavolej 1-800-DOMINUS, jdi na západ, jdi na sever, jdi na jih, promluv s bohyní, čekej, dokud se neobjeví posel, zatáhni za ocas, rozsviť svíčky ohněm, jdi na sever, dej dort muži, jdi na jih, seber klíč, jdi na východ, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber kostým, jdi na sever, seber poznámku, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud znovu nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber modř, jdi na východ 2x, zatoč klikou, seber slímáka, jdi na západ, dej známku mužovi, dej mince do stroje, jdi na sever, promluv s ženou, přečti seznam, jdi na jih 2x, dej knihu muži, jdi na sever, jdi na západ, jdi na sever, jdi na severovýchod, dej láhev muži (opakuji 3x, nebo dokud neodejde), seber vejce, jdi na jihozápad, odhod vejce, sněž slímáka,

otoč se dokola 2x, zakvič, nahoru, odemkni zámek, seber páčidlo, čekej.

Pobřeží - pátek. Přečti si noviny, promluv se všemi, jdi na prám, dej bobule Zuluovi, čekej, dokud se neseškáš s Khanem, jdi na severozápad, jeď na Milliganův ostrov, seber deštník, seber láhev (pokud není na místě, čekej), vyndej z láhve knihu, přečti si knihu, dej knihu do láhve, hoď láhev do vody, zarví, čekej, dokud se láhev nevrátí, seber láhev, seber certifikát, sedni si, jeď na ostrov pokladů, otevři branku, odpovídej na otázky, ziskej láhev rumu a pásku na oko, sedni si, jeď na ostrov opic, zahlekej, dej banán opici, seber kokosový ořech, sedni si, jeď na ostrov Liliputů, dej deštník na pás, dej kokosový ořech na pás, zatáhni za páku, dej draka na pás, sedni si, jeď na ostrov Gnollů, slez z voru, jdi na východ, dej kokosový ořech na gilotinu, jdi na západ, sedni si, jeď na ostrov fantazie, dej rum do kokosového ořechu, dej deštník do ořechu, dej nápoj Daddoovi.

Černá chodba - sobota. Přečti si noviny, dej vidličku do dehtu, hoď páčidlo na ptáka, dej řízek na oko, přestříhni vedení kleštěmi, seber „candygram“, otoč měsíc šroubovákem, otoč hodinovým sklem, podívej se do koule, dej oči do lebký, zarví, IIIIX, jdi na západ 2x, seber makeup, otevři okno, jdi na východ, čekej do 10:31, dej makeup na řetěz, jdi na západ, sedni si na koště, opakuj dokud cílem nebude „crawlspac“, otevři dveře, nahoru, čekej do 10:01, čekej, dej „candygram“ čarodějnicí, seber Loirealle, ven, polib L., zapíšeš na píšťalku, nasedni na kachnu.

Cpt. Vlada
(to je podpis, ne příkaz)

SIR ERIC THE UNREADY

Firma: Legend
Rok výroby: 1993
Typ hry: Adventure
Na počítač: PC
Minimum: 7MB

Originalita 80
Zábava 80
Atmosféra 75
Grafika 77
Hudba 78
Efekty 75

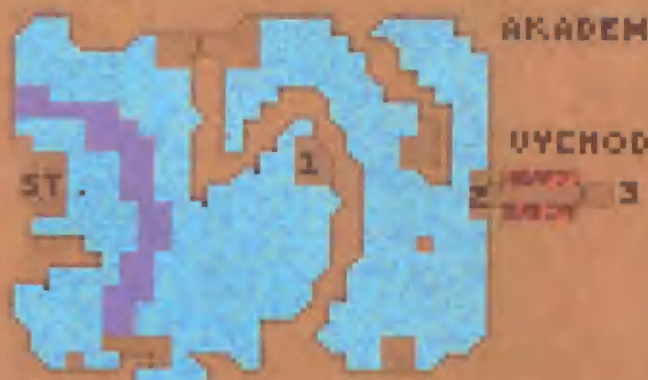
EXCALIBUR verdikt: 73

Poznámka: Velká štanda.

seber lano, seber pijavici, jdi na východ, čekej do 11:01, 12:01, 13:01, hoď pijavici na kejkliře, seber rukavice, jdi na jih, navlékni rukavice, výsypej na stožár, jdi na sever 2x, dej boa Lily, jdi 2x na jih, jdi na západ, dej píšťalu muzikantovi, nasaď si sluneční brýle, hraj skořápky, jdi na východ, jdi na severovýchod, dej dřevoryt Barkerovi, jdi na jihozápad, jdi na

DOKONČENÍ

AKADEMIE L. 2

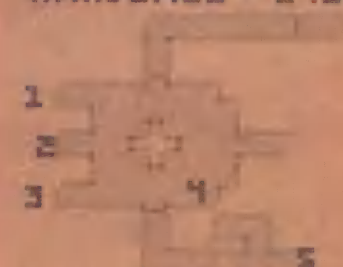


AKADEMIE L. 3

Z - ZDE LEZI BLACKROCK LEM A NEKOLIK
RUM, ZAROVEN ZDE POUZIJTE MAGICKOU HULKU
A - REBUS: 3,5,2,9 POCITANO OD CERVENEHO
CTVERCE
B - ZKOUSKA



AKADEMIE - L. B.



AKADEMIE L. 7

4) Tomb of Praecor Loth (Hrobka Praecora Lotha)
5) Ethereal Void (Věčná pustina)

Jak vidíte, čeká vás ještě spousta chození a máchání mečem. Pokud se nyní nacházíte v úrovni Talorus, bude vám cesta do konce trvat (při pohodovém paření) tak čtyři - pět dní. Snad to dokážete, hlavně se držte map.

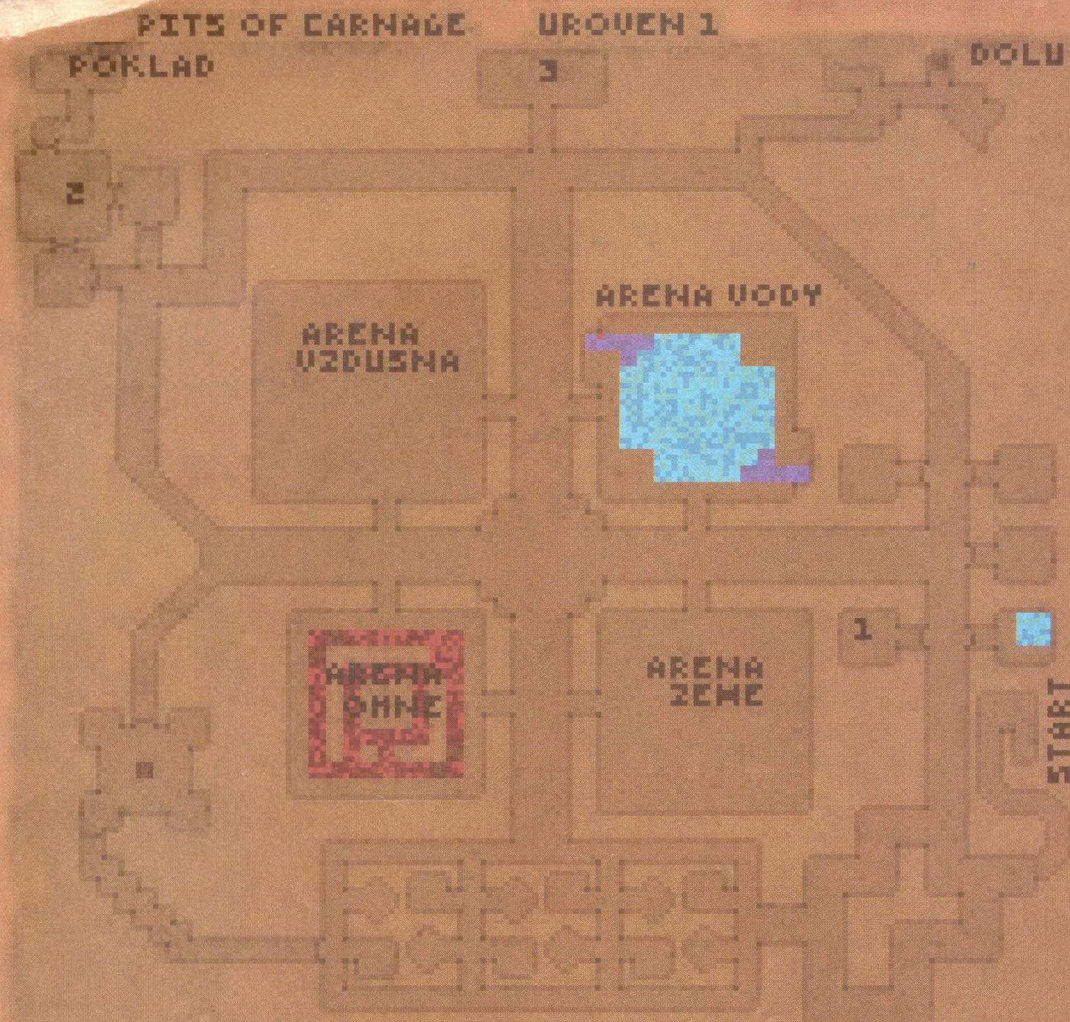
TALORUS

Úkolem této úrovně je kromě nalezení Black rock gemu proniknout do vývojo-

vého střediska místních améb a změnit nastavení inkubačního stroje. V první místnosti nezapomeňte vzít kovovou tyč, kterou kouzelnice z Killornu spolu s pavoučími vajíčky dokáže proměnit ve velice potřebnou věc, ale o tom až později. Podle mapy si jděte promluvit s Historianem, Futurianem a s Data integrotem. Po počátečním zmatku vám dojde, že musíte přinést tři předměty do výroby (Bly Skup Chamber) a s jejich pomocí změnit genetický kód nastavený Guardianem. Za prvé budete potřebovat Controller crystal, který se nachází

V minulém čísle jsme znovu otiskli několik map z první části návodu plus čtyři další - úrovně **Killorn Keep** a **Talorus**. Mapy k Taloru zůstaly bez legendy, jelikož jsme s jejich vydáním původně nepočítali. Legendu k zemi Talorus vydáváme teď nyní. Zdálo se nám, že se návod příliš táhne a otiskujeme tedy jeho poslední část. Tentokrát si toho vezmeme trochu více: bude se mluvit o úrovních:

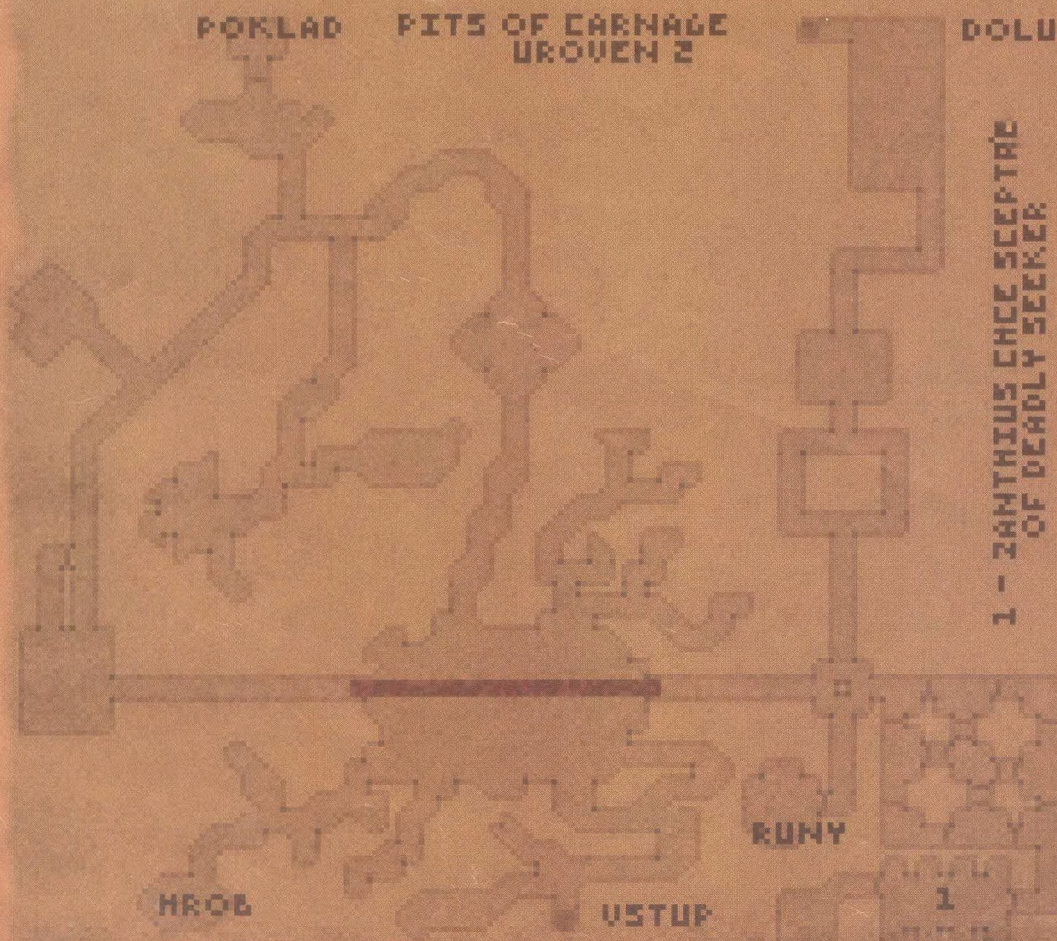
- 1) Talorus
- 2) Pits of Carnage (Krvavé jámy)
- 3) Mage Academy (Magická akademie)



- 1 - JOSPUR ARANŽUJE BOJE V ARENE
- 2 - DORSRAGA MUSÍTE ZABÍT - NA BLACKROCK GEM
- 3 - PADACÍ DVĚŘE

v pokoji na Futurianem, za druhé se bude hodit Information crystal ležící poblíž lávového pole v úrovni 2 a za třetí musíte získat přístroj Delgnigzator ležící v level 2 v místnosti s Vorz Skupem (viz mapa). S těmito třemi poklady se znovu stavte u Data integritora a nechte si podrobně popsat, jak máte postupovat ve vývojové místnosti. Abyste se do této místnosti dostali, musíte zabít jejího strážce Bly Skup Ductsonora. Jakmile budete na místě, položte informační krystal na fialové políčko, kontrolní krystal na políčko žluté a delgnigzator položte do pole modrého. Zatáhnutím za řetěz aktivujte výrobu a jděte o svém činu povědět Historianovi. Za odměnu vám umožní přístup k Blackrock Gemu. Tímto je tento svět uzavřen, vraťte se do zámku, dejte černý diamant ohřát kouzelníkovi Nystulovi a jděte do pevnosti Killorn Keep k čarodějce Altaře. Dejte jí pavoučí vejce, kovovou tyč ze země Talorus a černou perlu, kterou vám při minulém setkání půjčila. Z těchto tří komponentů vám vytvoří hůlku zakončenou kouzelnou perlou, pomocí níž budete muset zbavit každý z osmi světů Guardianovy magie. Docílíte toho tak, že se touto hůlkou dotknete v daném světě země v místě, kde je Guardianova moc nejsilnější, kde po sobě zanechal nějakou stopu.

Ihned jděte hůlkou očistit věž Goblinů a Ledový svět. Ve věži hůlku použijte v nejvyšším patře, kde jste našli Bishopa, ve světě ledovém zaženete Guardianu v opuštěném městě Anonodus, tukuňte-li do země v místě, kde jste potkali ducha Beatrice. Killorn budete moci odčarovat až později. Až budete s touto prací hotovi, vydejte se do nové země:



MAGICKÁ AKADEMIE

Pravděpodobně nejtvrdší zóna celé hry. Budete musete kouzlit jako diví, při spánku se vám však mana nebude doplňovat (!) a věřte mi, že ji budete potřebovat hodně. Vezměte si tedy s sebou spoustu lektvarů doplňujících manu (můžete si je spolu s jinými užitečnými věcmi koupit od obchodníka v hale Killorn Keepu). V první místnosti akademie si promluvíte s věčným studentem. Dozvíte se, že vás čeká velmi složitý test složený z osmi zkoušek. Při postupu zkouškami hledejte pohozené kouzelné hůlky a lahvičky, některé z nich mi opravdu pomohly. Pokud budete v krizi a mana vám dojde úplně, musíte se vrátit na začátek akademie, zde se vyspat a teprve poté pokračovat v testu. Dejte se na sever, kouzlem otevřete pravou mříž, pořádně se vyspíte a na konci chodbičky se teleportujte do testu 2A. Test 2A je jednoduchý - stačí se proklouzat ke klíči, s ním odemknout mříž a proklouzat se do testu 2B (viz mapa). Test 2B je pohoda, stačí proběhnout kvádry rovně. Část třetí je však naopak tuhá a několikrát mě dohnala k zoufalství. Mapu k ní nevydáváme, jelikož to nemá smysl. Musíte se dostat do chodby, která se nachází naproti místu, kde začínáte. Mezi vámi

PITS OF CARNAGE - ÚROVEŇ 3



**1 - DOSTAT SE NA
TOTO MÍSTO JE
ALE JE ZDE
SLOŽITE (VIZ
NAVOD), RUNA VAS
2 - REVEAL ODHALÍ
TLAČITKO**

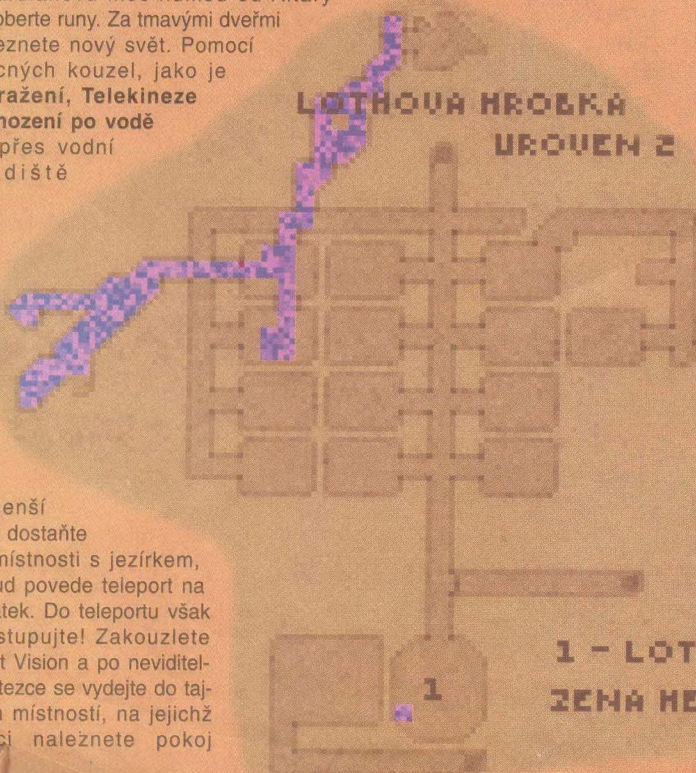
a jejím
ústím si
však tiše
brouká
láva v hlu-
bokém pří-
kopu.
Zakouzlete
chození po
ohní
(Fireproof),
denní světlo
(Daylight) a ovládání předmětů
na dálku (Telekinesis). Lávovým polem pře-

běhněte na místo pod protější chodbou, stoupněte si na kamenný čtverec a telekinezí mačkejte tlačítka u vrcholů stěn okolo tak dlouho, dokud s vámi kámen nevyjede nahoru do úrovně chodby. Je to peklo. Chodbou se dostanete do testu 4. Zde stačí najít podle mapy dva klíče v 3D bludišti a odemknout si východ.

Část pátá mi dala pěkně zabrat. Na jejím začátku seberte ze země dřevěnou tyč a s její pomocí stiskněte tři tlačítka ve výklencích. Otevře se vám jedna z mříží, za kterou naleznete klíč k východu. Než tento test opustíte, naleznete zde ještě druhý kouzelný kámen moonstone. Nevěřili byste, jak jsem tancoval okolo tlačítek, dokud jsem nezjistil, že se mají mačkat zdálky holí, hrůza. Test 6 bez komentáře - držte se mapy a používejte teleporty označené „I“. Sedmičku si pořádně proplavte a na jednom z ostrůvků u stěny najdete klíč. Vodní nádrž pak budete muset přeskákat horem po sloupech metodou pokusu a omylu tak, aby vám nezmizely sloupy u východu. Osmý test si vyřešíte sami prolézáním teleportů podle nápovědy uvedené na mapě. Až se vybludíte ven, váš test je u konce, avšak kouzlení ještě neskončilo.

Stále se nacházíte na mapě Akademie, level 8. Pro ty obzvláště zdatné připravili mistři kouzelníci speciální zkoušku. Přístup k ní získáte odemčením tmavých dveří klíčem 1. Na místě označeném 2 si vezměte Blackrock gem, odkouzlete Guardianovu moc hůlkou od Altary a poberte runy. Za tmavými dveřmi naleznete nový svět. Pomocí mocných kouzel, jako je **Zmražení, Telekineze a chození po vodě** se přes vodní bludiště

LOTHOVA HROBKA ÚROVEŇ 2



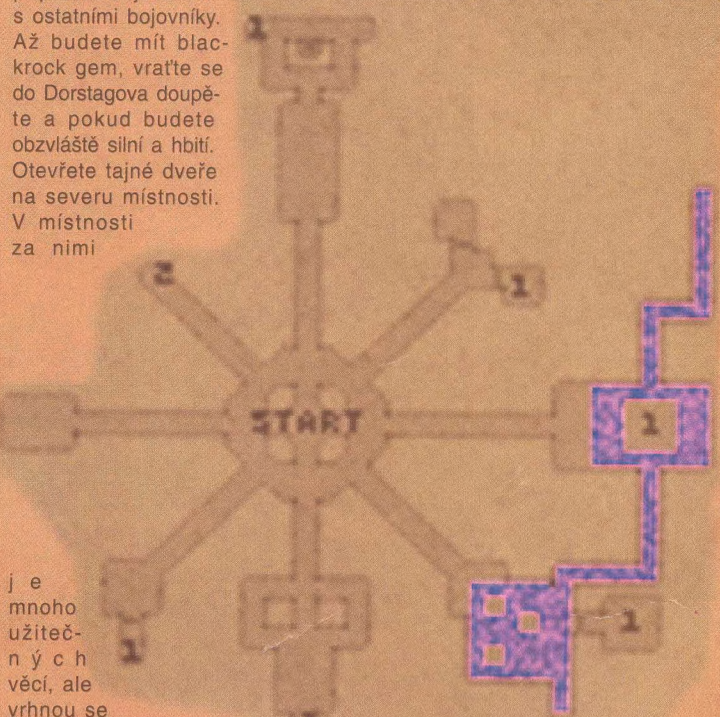
**1 - LOTHOVA
ZENÁ HELENA**

s truhlou. Z truhly vyberte poklady a hlavně baziliščí olej. Z tohoto pokoje vede ještě další schovaná cestička do zamřížované, zdánlivě prázdné místnosti. Zakouzlete Telekinesis a prošahejte na dálku podlahu skrz mříže. Pod tajnou deskou naleznete mimo jiné velmi důležitou runu VAS umožňující nejvyšší kouzla jako létání, zastavení času, železné maso a Portal. Pokud se k runě prostě nedostanete, nebo ji nenaleznete, můžete ji získat ještě v level 3 krvavých jam, viz následující kapitola. Tím bude akadémie kompletní, uff.

KRVAVÉ JÁMY (Pits of Carnage)

S krystalem ohrátným od Nystula se přeneste do světa bojovníků - do Krvavých jam. Ve čtyřech arénách zde neustále probíhají boje na život a na smrt. Tomuto světu vládne výborný bojovník Dorstag, kterého musíte vyzvat na souboj a zmocnit se jeho Blackrock gemu. Na souboj ho však můžete vyzvat až poté, co v aréně porazíte kouzelníka žijící v jihozápadním rohu jeskyně. Dorstag výborně střílí ze samostřilu a souboj s ním je tuhý oříšek, pořádně se na něj připravte bojováním s ostatními bojovníky. Až budete mít blackrock gem, vraťte se do Dorstagova doupěte a pokud budete obzvláště silní a hbití. Otevřete tajné dveře na severu místnosti. V místnosti za nimi

LOTHOVA HROBKA ÚROVEŇ 1

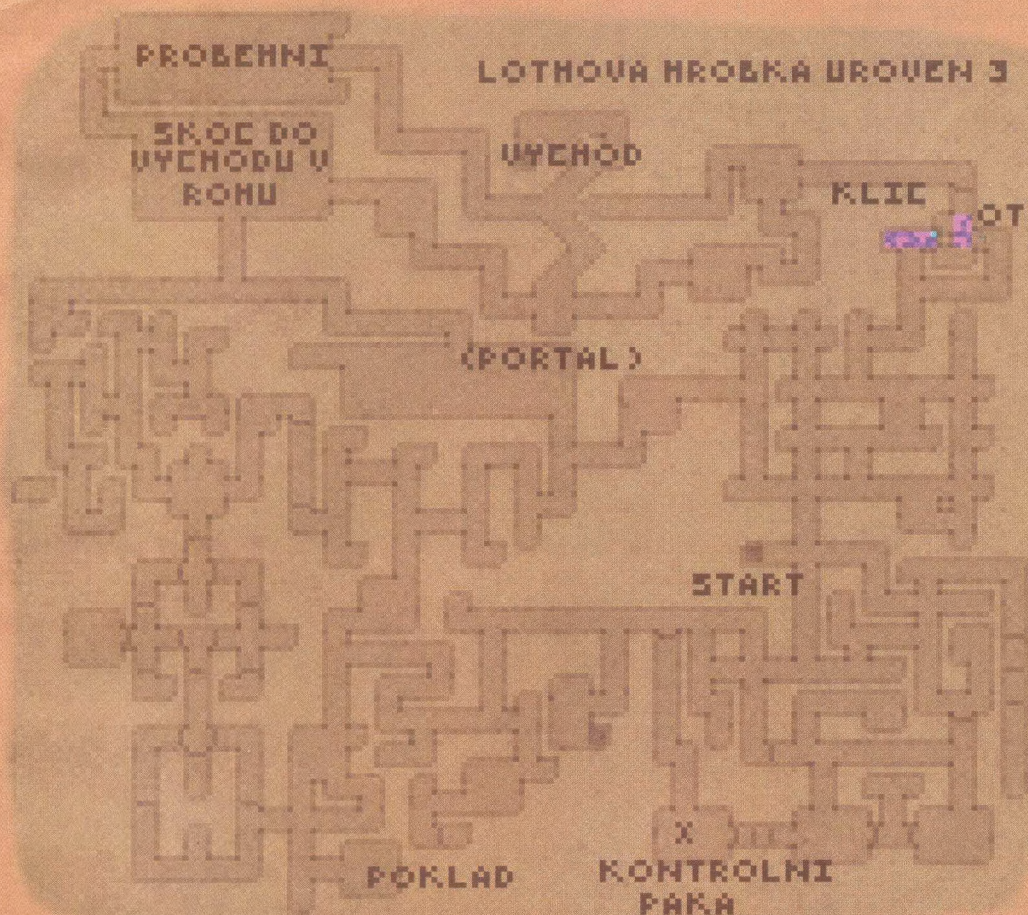


**1 - ČASTI MAPY
2 - BLACKROCK GEM
KAMENY PROKOPAT
KRUMPÁCEM > ZDE TAKE
POUŽIT ZE ZLO
A SEBRAT KOSTI**

je mnoho užitečných věcí, ale vrhnou se na vás všichni bojovníci okolo, můžete to zkusit. Nakonec jděte do místnosti na severu, ve které se na stropě nachází padací dveře. Zde odkouzlete hůlkou moc Guardianu a posbírejte několik uspávacích rostlin. V severovýchodním rohu mapy sejděte do level 2.

V této zóně se musíte dostat ke kouzelníkovi Zoranthovi. V cestě vám bude stát mnoho příšer a rébus se zavřenými mřížemi, nenechte se však na žádný větší problém. Kouzelník vás požádá o nalezení jeho žezla Sceptre of Deadly Seeker. To se ale nachází až v Červeném pekle ve věčné pustině, takže ho zatím opusťte a sejděte do level 3. Zde je spousta více méně zbytečných pokladů. Smrtka ve východní místnosti, jejíž doupě otevřete tlačítkem objevivším se po zakouzlení Revel, vlastní několik zajímavých run a předmětů. Pokud jste nezvládli zvláštní zkoušku Magické akademie a nemáte runu VAS, musíte ji sebrat zde. Na mapě je místo označené jako problémové, jelikož vám nemohu přesně poradit. Úzkou škvírou ve zdi zavalené balvaný se musíte dostat do tajné jeskyňky s runou VAS. Kameny asi musíte prokopat krumpáčem a vlietovat dovnitř. Já jsem se dovnitř dostal pomocí kouzla Gate, které bez runy VAS ještě kouzlit nemůžete. Ať tuto svízelnou runu seberete v magické akademii nebo tady, musíte ji získat. Kouzlo Gate je mimochodem velice potřebná věc. Musíte k němu mít dva kameny moonstone (první je v level 3 pod domovským zámekem hlídaný dvěma beholdery a druhý se nachází v akademii, level 5). Položíte-li jeden z kamenů na jakékoliv místo ve hře a odejdete-li poté libovolně daleko, zakouzlením Gate na kámen druhý se k prvnímu teleportujete. Tj. jeden kámen si můžete položit například do Killornu k Altaře a kdykoliv se přenést k ní a zase zpět. Pokud se nebudete moci protáhnout malou škvírou, apod., vhodte dovnitř Moonstone a teleportujte se na něj. To by mělo být všechno ke krvavým jámám.

a menší
boje dostaňte
do místnosti s jezírkem,
odkud povede teleport na
začátek. Do teleportu však
nevstupujte! Zakouzlete
Night Vision a po neviditel-
né stezce se vydejte do taj-
ných místností, na jejichž
konci naleznete pokoj



Nyní se vraťte do zámku, dejte Blackrock ohřát Nystulovi a promluvejte si s lidmi. Doslechnete se, že se zjistilo, že v zámku vraždil Patterson. Najděte si jej a zabijte ho, teprve poté se vám otevře cesta do nového světa. Než se tam však vydáte, stavte se ještě v ledových jeskyních a nejvýchodnější části level 2 vhodte do bahňitého jezírka baziliščí olej a v této směsi se vykoupejte, měli byste dostat hlášení o tom, že je vaše tělo namazáno bahnem. Pozor, jezírko sice není označeno na mapě (já vím, je to chyba...), ale tato operace je důležitá k dohrání hry. Další odchylkou od zkoumání nových světů je odkouzlení zlé Guardianovy moci z pevnosti Killorn Keepu. Vydejte se tam a v jihozápadní části level 1 projděte kouzlem Porta skrze zeď do chodbičky, jež nemá žádný normální vchod (viz mapa). Seběhněte dolů, zabijte strážce a v místnosti za ním použijte Altařinu hůlku - hotovo. A teď už konečně ke krystalu, do hrobky Lotha.

TOMB OF PRAECOR LOTH

V první úrovni posbírejte co nejvíce útržků map, není to sice podmínkou, ale velmi vám to usnadní průchod třetím levellem, který je spíše tuhý. Kromě map si v této první

úrovni také prokopejte krumpáčem cestu k Blackrock Gemu a na místě, kde leží použijte Altařinu hůlku. V level 2 není vůbec nic, kromě Lothovy ženy, se kterou si můžete tak akorát pokecat (drbna i po smrti). V levelu 3 na vás čeká mučivé bludiště, které opravdu stojí za to podvést a projít zdí pomocí kouzla Portal v místě, které jsem na mapě vyznačil. Poslední, čtvrté, patro hrobky je posmrtným domovem krále Lotha. Jeho ostatky hlídají tři zombie, jeden tvrdší než druhý. Detailní popis toho, co v této úrovni máte udělat se nachází přímo na mapě. Od Lotha dostanete kouzelný roh (horn) a prapór rodu (banner). A teď dávejte pozor, zabijeme dvě mouchy jednou ranou. Jistě si pamatujete, že těsně před Lothovou hrobkou jste po neviditelném mostě přecházeli řeku lávy. Bez jakéhokoliv kouzla do ní skočte, oheň vás zabije a vy se probudíte v krystalu světů. To, že jste se koupali v ohni však ještě mělo i jiný efekt

- bahno z ledového světa se vám zapeklo do kůže. Aby vaše transformace byla úplná, zakouzlete ještě kouzlo Iron Flesh - vaše tělo bude z porcelánu. Nystul vám ohřeje poslední Blackrock Gem a cesta do posledního světa se otevře.

ETHEREAL VOID (VĚČNÁ PUSTINA)

Těto zemi vládne totální chaos. Je zcela nemapovatelná a ani se sama nemapuje. Jediné, na co se jednoznačně dělí jsou čtyři barevné světy. Nejprve navštivte svět červený (projděte rudým teleportem) zvaný Red hell a na jeho konci seberte žezlo Sceptre of

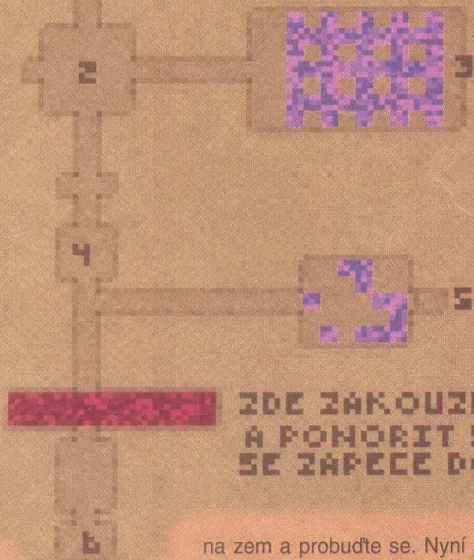
Deadly Seeker. S tímto úlovkem se vraťte do krvavých jam, do level 2. Zde žezlo dejte kouzelníkovi Zoranthovi, za odměnu dostanete láhev s djinem. Opět jděte do Viodu a projděte bílým teleportem. Zde uvidíte na zemi velký pentagram hlídáný velkou lebkou. Toto místo se jmenuje SIGIL OF BINDING a pouze zde můžete bezpečně krotit djiny. Položte proto láhev od Zorantha na pentagram a rozbijte ji mečem. Pokud jste postupovali správně a vaše pokožka je již porcelánová, duch do vás vejde. V opačném případě zemřete. Kromě této transformace je ve věčné pustině vaším úkolem získat poslední BLACKROCK GEM. Nachází se ve svatyni duchovna neboli ve SHRINE OF SPIRITUALITY, která se otevře, projdete-li všechny čtyři barevné světy. Je tu však jeden ČÍT, jak Blackrock získat rovnou a bez námahy! Pokud ho chcete použít (a celý tento svět tak přeskočit), postupujte takto: vraťte se

k diamantu světů a ujistěte se, že máte u sebe dva kameny Moonstone. Jeden z nich položte na zem a snězte uspávací byliny z krvavých jam, level 1. Do ruky si vezměte druhý moonstone (změní se vám v kurzor) a tlačítkem F10 jděte spát. Často se vám bude zdát (ale jen po požití bylin!) sen o svatyni duchovna s malým oltářem uprostřed. Jakmile se objevíte ve snu, položte moonstone, který držíte v ruce, seberte Blackrock gem z oltáře a vraťte se zpět.

LOTHOVA HROBKU UROVEN 4

VEHOD

- 1 - PRVNÍ STRÁZCE
- 2 - DRUHÝ STRÁZCE
- 3 - PORUSIT KRUH SVICEK
- 4 - TŘETÍ STRÁZCE
- 5 - PAKA OTEVÍRA HROBKU
- 6 - PRAECOR LOTH, DA ROH VZIT BANNER



**ZDE ZAKOUZLIT IRON FLESH
A POKORIT SE DO LAVY, BAHNO
SE ZAPEKLO DO KŮŽE**

na zem a probudte se. Nyní se na něj prostě teleportujte kouzlem Gate Travel, seberte Blackrock gem z oltáře a vraťte se zpět. Jednoduché, že?

ZÁVĚR HRY

Vraťte se do zámku, promluvejte si s lidmi a dejte Nystulovi ohřát gem. Poslední Blackrock gem vložte do krystalu pod zámek. Po menším zemětřesení se vydejte do pevnosti Killorn Keep, kde Guardianova moc zůstává v podobě despotické ženy jménem Mors Gotha. Najděte si ji ve čtvrti pro vojáky (barracks) a zabijte ji. Ukradněte její knihu kouzel (spellbook) a probojujte si cestu zpět do zámku. Knihu dejte kouzelníkovi Nystulovi a na jeho všetečné otázky odpovězte: „Throne Room“ a „Four“. Vyjděte na chodbu a zabijte oživlou Gothu. Nyní již nezbyvá, jen vstoupit do trůnního sálu a zhlédnout gratulačky. To byla ale pařba, co?

ANDREW



Název hry: **Conquest of Longbow**
 Firma: Sierra On-line
 Rok výroby: 1992
 Typ hry: adventure
 Na počítač: PC
 Minimum: Atari ST, Amiga
 386/40, 2 MB RAM,
 20 MB HD
 Doporučeno: Sound Blaster

Obtížnost: normální
 Originalita: 74
 Žábava: 78
 Prostředí: 89
 Grafika: 87
 Hudba: 88
 Efekty: 72

EXCALIBUR verdikt: 80*

Poznámka: Vy, kdož jste v této hře skysli, sorry za zpoždění.

THE CONQUEST OF LONGBOW

Trochu později přinášíme řešení na tuto adventuru od Sierry, která dala mnoha pařanům pěkně zabrat. Pracoval na ní stejný tým, který před třemi lety naprogramoval hru CONQUEST OF CAMELOT, která byla dokonalá. LONGBOW je vlastně další z mnoha zpracování příběhů **Robina Hooda**, jehož hrdinou tentokrát není Kevin Costner, ale vy sami. Hra se nám líbila hlavně proto, že je nádherně nakreslená a působí dojmem středověku, loupežných rytířů, hlubokého lesa a magie.

Den 1

Jakmile se vzbudíte ve své jeskyni, seberte váček s penězi a roh se stěny. Vyjděte z jeskyně a promluvíte si se svými muži. Jděte na pozorovatelnu (ta bude vašim oblíbeným místem, na mapě se jmenuje Overlook) a počkejte, až spatříte hřeby se postavu. Tukněte kurzorem ruky na cestu a přiblížíte se ke kolemjdoucímu. Střelte vojáka šípem a dívka bude volná. Promluvíte si se Simonem a Willem a jděte se učit řádnému střelení z luku u terče v severní části lesa. Naučte se dobře střelit (tento úkol si můžete ulehčit navolením Arcade level v herním menu na minimum) a jděte k chalupě vdovy (Widows cottage). Promluvíte si s ní a s jejími syny a opustíte obrazovku.

Den 2

Prochodte si celý les a nalezněte důležité lokace, zakreslí se vám na mapu a budete je moci navštěvovat přímo. Časem narazíte na Marian, která bude napadena mnichem. Mnicha zastřelte šípem a seberte Marianin stříbrník. Svoje přátele svým rohem (použijte ikonu rohu na sebe) a po debatě opustíte obrazovku.

Den 3

Jděte na vyhlídku a čekejte, až po cestě půjde žebrák. Chyťte si ho a za stříbrník si kupte jeho šaty. Použijte je jako převlečení a jděte do města Nottingham. Najděte Lobba v Cobbler street a dejte mu Marianin stříbrník. Dá vám za něj stříbrný hřebec, vraťte se spát do jeskyně.

Den 4

Ráno jděte opět číhat na vyhlídku. Až někdo půjde po cestě, seběhněte dolů a osvobodte rolníka zastřelením vojáku lukem a šípem. Potom jděte do vrbiho háje (Willow grove) a počkejte na Marian. Dejte jí hřebec od Lobba a polovinu diamantového srdce. Promluvíte s ní a opustíte háj.

Den 5

Nejprve musíte jít k chatrči vdovy a získat informace o jejích synech. Poté jděte hlídat na vyhlídku a chyťte si hnědého mnicha ze zámku (pokud chytíte mnicha černého, postupujte podle dne 6). Použijte jeho rób jako převlek a vydejte se do města. Jděte do hradu, podplatě strážce a promluvíte si s uvězněnými bratry. Vraťte se zpět k jeskyni a promluvíte si s přáteli. Zvolte tichou záchrannou misi (hrad můžete vzít i útokem, dostanete se tak sice rovnou do dalšího dne, ale je to za málo bodů a ztratíte několik mužů). Pokud jste zvolili misi, vraťte se do města a navštívte opatství Abbey. Z prádelny (laundry) seberte tři kutny. Vyjděte zadním vchodem a keřovým bludištěm projděte až na jeho severní konec. Vstupte do tajných dveří, prohlédněte si popravistiště a vraťte se bludištěm zpět do budovy (zapamatujte si cestu). Navštívte jídelnu vlevo (refectory) a promluvíte si s představeným mnichem. Pošle vás se soudkem pro pivo. Jděte tedy do hospody a dejte sud krčmáři, jakmile ho naplní, promluvíte si se zdejším ožralou a obehrajte ho o ametyst. Doneste plný soudek opatovi a přijměte jeho nabídku ke hře „Kdo vypije více“. Jakmile bude nalita první sklenka, rychle si vhoďte do džbánu ametyst, alkohol se zmírní (zde pozor, musíte mít citlivý ovladač myši Mouse driver, jinak se vám nepodaří ametyst do hrnku vhodit). Až bude opat na mol ožralý, oberte ho o peníze a vezměte prázdný soudek. Jděte do jeho pokoje (Abbots room) a zpod polštáře na jeho posteli



vytáhněte truhličku. Vraťte se do hospody a zaplaťte dluh za pivo penězi představeného, také krčmáři vraťte soudek. Podle jeho rad projděte mříží a ve vinném sklepě prolezte druhým sudem do tajné chodby. Otvorem ve stěně se podívejte do strážnice, až strážce odejdou, proklouzněte dovnitř, položte čtyři pence na stůl a vraťte se do chodby. Podívejte se do díru a až si strážce odejdou užít peněz, opět vběhněte do strážnice, otevřete padací dveře v zemi a na její oči otvor použijte kutny z opatství. Utečte hospodou ven, s opilý šerifem si promluvíte. Perný den je za vámi.

Den 6

Jděte si promluvit s vdovou k chatrči a tradičně se postavte na vyhlídku. Tentokrát půjde černý mnich (pokud nešel včera, jinak se děj dní 5 a 6 prohazuje). Chyťte si ho, ukažte na něj kurzorem luku a přijměte jeho výzvu k souboji. Poražte ho a převlečte se do jeho róby. Vyvolejte mapu a jděte do kláštera. Seběhněte k bažině a zapiskejte na mnichovu píšťalu. Převozník vás převezve ke klášteru. Strážím dejte píšťalku a váček s diamanty. Identifikujte drahé kameny pomocí manuálu a jděte do jídelny (refectory), promluvíte si s priorem. V levé horní věži je mučirna, kde musíte osvobodit vězně. Potom jděte do pravé dolní věže, kde ve studovně opět narazíte na priora. Vylíjte na něj víno a seberte Fulkovu listinu (Fulks scroll). Podívejte se na polici s listinami. Pročtěte si je všechny a seberte

listinu Marian. Vraťte se do mučirny a dejte vězni listinu Fulks scroll. Cestu ven z kláštera si otevřete stisknutím kamenných hlav v pořadí: **Thoughtfull, Hungry, Foolish**.

Den 7

Ráno spěchejte na rande s Marian do vrbiho hájku. Dejte jí listinu z kláštera a pokud jste tak ještě neučinili, darujte jí půlku diamantového srdce. Připravte si zlatou sítku od vdovy a choďte polese tak dlouho, dokud nenarazíte na skřítku Pixie. Chyťte ho do sítě a on vás představí starému stromu. Na otázky stromu odpovídejte řečí druidů, tj. ukazováním na ruku podle předlohy v manuálu. Odpovědi jsou následující: Odpověď na otázku začínající „I am the heart.“ je WOOD, „High born, my touch.“ - SNOW, „I am the outstretched fingers.“ - FEATHER, „Golden treasure I contain.“ - BEEHIVE, „My first master has four legs.“ - FUR, „Metal or bone.“ - COMB, „Not born but from.“ - CHEESE, „I am two faced.“ - COIN, „I am the widow.“ - EYE. Pokud jste strom uspokojili, opustíte místnost.

Den 8

Jděte na vyhlídku, chyťte si obchodníka a kupte od něj šaty. Jděte do města na trh (Fair). Najděte učeného muže scholara, který se vyzná v erbech. Dejte mu listinu od Marian. Jděte doleva, zaplaťte penny, vyhrajte závod v lukostřelbě - dostanete zlatý šíp.

Den 9

Dnes vás budou honit šerifovi vojáci. Jakmile vyjdete z jeskyně, utíkejte směrem na jih. Utečte vojákům na jih do hájku druidů (soustředěné stromy), tukněte na sebe kurzorem ruky a napište druidsky „RUIS“. Po honičce jděte na číhanou na vyhlídku a čapněte si klenotníka. Klikněte na něj dvakrát kurzorem ruky, převlékněte se do jeho šatů, otevřte malou



krabičku a načerveňte se. Jděte na hrad, dejte penny strážci a ukažte diamant. Promluvíte si s šerifem, položte diamanty na jeho stůl a odveďte ho do lesa (ukažte mu diamantové srdce).

Den 10

Ráno otevřete a přečtete Fulkovu listinu z kláštera. Napište si první písmena latinských názvů stromů „BONITAS“. Kurzorem ruky tukněte na bedničku z pokoje představeného a napište zmíněné heslo - získáte prsten s rubínem. Před jeskyní zatrubte na roh a přijměte Johnův plán. Jděte do hospody, třikrát promluvíte s krčmářem a v zadní místnosti prolezte sudem do tajné chodby. Projděte opatstvem a keřovým bludištěm k tajným dveřím na popravistiště. Nasaďte si prsten s rubínem, počkejte na znamení trubky a vejďte do dveří. Ve vrbiho hájku uzdravte Marian půlkou diamantového srdce.

Den 11

Svoje lidi rohem a přijměte Tuckův plán, jinak je dnes osobní volno.

Den 12

Hned zrána vás budou opět obtěžovat šerifovi vojáci. Utečte jim stejným způsobem jako v den 9. Jděte na vyhlídku a počkejte si na rytíře. Chyťte ho a dvakrát mu druidi řečí napište na ruce heslo „LIONS“. Rychle ho zastřelte, prozkoumejte jeho tělo a zatrubte na roh.

Den 13

Toto je poslední den, takže si ho vychutnejte. Jděte k bažině před klášterem. Sundejte si prsten s rubínem a vezměte si prsten vody. Promluvíte si s bludičkami a vstupte do lodky. Vstupte u věže a druidi řečí řekněte „GORT“, vylezte po brečtanu a druidi řečí řekněte „LIONS“. CONQUEST OF LONGBOW právě zařval. Congratulations.

ANDREW

